

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局



(43) 国際公開日
2005 年 7 月 7 日 (07.07.2005)

PCT

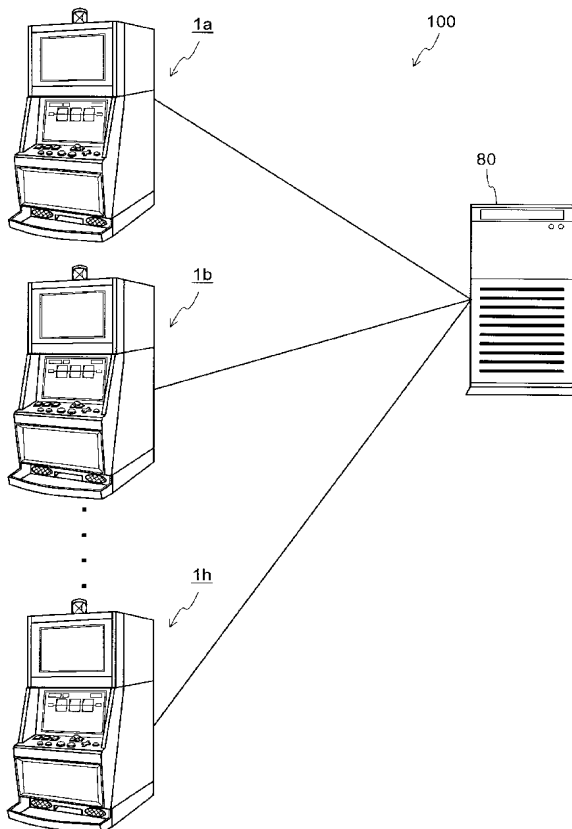
(10) 国際公開番号
WO 2005/061065 A1

- (51) 国際特許分類: A63F 5/04 (72) 発明者; および
(21) 国際出願番号: PCT/JP2004/019111 (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 鹿島 宏彰 (KASHIMA, Hiroaki) [JP/JP]; 〒1350063 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 Tokyo (JP).
(22) 国際出願日: 2004 年 12 月 21 日 (21.12.2004) (74) 代理人: 正林 真之 (SHOBAYASHI, Masayuki); 〒1710022 東京都豊島区南池袋 3 丁目 1 8 番 3 4 号 池袋シティハイツ 701 Tokyo (JP).
(25) 国際出願の言語: 日本語
(26) 国際公開の言語: 日本語 (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.
(30) 優先権データ: 特願 2003-426261 2003 年 12 月 24 日 (24.12.2003) JP
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): アルゼ株式会社 (ARUZE CORP.) [JP/JP]; 〒1350063 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5 Tokyo (JP).

[続葉有]

(54) Title: GAME MACHINE SYSTEM, GAME MACHINE, AND MANAGEMENT SERVER

(54) 発明の名称: 遊技機システム、遊技機及び管理サーバ



(57) Abstract: A game machine system (100) includes a plurality of game machines and a management server. The game machines include special game information transmission means for transmitting bonus game start information to the management server and special game participation information transmission means for transmitting bonus game participation information to the management server. The management server includes: special game generation information reception means for receiving the special game information transmitted from the special game information transmission means; special game generation information transmission means for transmitting a bonus game start prediction instruction to a game machine other than the game machine which has transmitted the special game information; and game value addition instruction transmission means for transmitting a bonus game end instruction to the game machine according to the result of the special game.

(57) 要約: 遊技システム 100 は、複数の遊技機と管理サーバを備え、複数の遊技機は、ボーナスゲーム開始情報を管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段、及び、ボーナスゲーム参加情報を管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段を備え、管理サーバは、特別遊技情報送信手段によって送信された特別遊技情報を受信する特別遊技発生情報受信手段、特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機にボーナスゲーム開始予告命令を送信する特別遊技発生情報送信手段、及び、特別遊技の結果に応じて、ボーナスゲーム終了命令を遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段とを備えた。

WO 2005/061065 A1



(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各*PCT*ガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

添付公開書類:

— 国際調査報告書

明 細 書

遊技機システム、遊技機及び管理サーバ

技術分野

- [0001] 本発明は、遊技に必要な複数種類の図柄を変動表示する複数の変動表示装置と、この複数の変動表示装置を停止制御するマイクロコンピュータ等の制御手段とを備えたスロットマシン、パチスロ、ビデオポーカーその他の遊技機、該遊技機を備えた遊技システム及び管理サーバに関するものである。

背景技術

- [0002] 従来、この種の遊技機としては例えばスロットマシンがある。スロットマシンの遊技は、コインがスロットマシンに投入されるか、クレジットされているコイン数の範囲内でコインが賭けられ、スタートレバーやスピンスイッチ等を遊技者が操作することによって開始される。スロットマシンの遊技が開始されると、複数の図柄が表面に描かれた複数のリールが回転し始め、その後、所定の順序により、各リールが停止し、1回の遊技が終了する。
- [0003] ここで、従来の遊技機においては、第1ゲームでボーナスの引き金となるリール上の図柄の組合せ、図柄単体が出現すると、第1ゲームより遊技者にとって有利な第2ゲーム(ボーナスゲーム)を行うことができるものがある(例えば、日本の特開2003-62177号公報参照。)
- [0004] このような遊技機では、種類の異なる第2ゲームが複数回行われる場合がある。第2ゲームは、以下の方法で行われる。すなわち、複数の選択肢の中から1つを遊技者が選択し、その選択された選択肢が正解の場合には、遊技者にコインやメダルなどの所定の利益が付与される。

発明の開示

- [0005] しかしながら、上記の遊技機においては、新たな遊技性を付与することが可能な遊技機の出現が望まれている。
- [0006] 本発明は、上述したような課題に鑑みてなされたものであり、新たな遊技性を付与することが可能な遊技機、管理サーバ、該遊技機及び該管理サーバを備えた遊技シ

システムを提供することを目的とする。

[0007] 以上のような目的を達成するために、本発明の遊技機は、以下のようなものを提供する。

[0008] (1) 通常遊技(例えば、後述するスロットゲームなど)よりも遊技者に有利な特別遊技(例えば、後述するボーナスゲームなど)を発生させる特別遊技発生手段(例えば、後述する主制御回路71、図29のステップS19の処理を行う手段など)、及び、遊技者に遊技価値(例えば、後述するコインなど)を付与する遊技価値付与手段(例えば、後述するように、主制御回路71、図32のステップS210の処理を行う手段、或いは、ホッパー30、ホッパー駆動回路32など)を有する複数の遊技機(例えば、後述するように、遊技機1a〜1hなど)と、通信手段(例えば、後述するように、LANケーブルなど)を介して前記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバ(例えば、実施例1で後述する管理サーバ80、実施例2で後述する遊技機1aなど)と、を備えた遊技システム(例えば、実施例1で後述する遊技システム100、実施例2で後述する遊技システム200など)であって、前記複数の遊技機は、前記特別遊技発生手段によって特別遊技が発生された旨の特別遊技情報(例えば、後述するボーナスゲーム開始情報など)を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段(例えば、後述するように、主制御回路71、図29のステップS11の処理を行う手段、通信ポート128など)、及び、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報(例えば、後述するボーナスゲーム参加情報など)を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段(例えば、後述するように、主制御回路71、図29のステップS15の処理を行う手段、通信ポート128など)を備え、前記管理サーバは、前記特別遊技情報送信手段によって送信された特別遊技情報を前記通信手段を介して受信する特別遊技情報受信手段(例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a〜84h、図30のステップS103の処理を行う手段、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b〜129h、図36のステップS412の処理を行う手段など)、前記特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機に前記特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報(例えば、後述するボーナスゲーム開始予告命令など)

を前記通信手段を介して送信する特別遊技発生情報送信手段(例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a〜84h、図30のステップS103の処理を行う手段、及び、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b〜129h、図37のステップS420の処理を行う手段など)、前記特別遊技参加情報を前記通信手段を介して前記複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段(例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a〜84h、図30のステップS105の処理を行う手段、及び、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b〜129h、図37のステップS422の処理を行う手段など)、及び、前記特別遊技の結果(例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など)に応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令(例えば、後述するボーナスゲーム終了命令など)を前記通信手段を介して遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段(例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a〜84h、図31のステップS119の処理を行う手段、及び、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b〜129h、図39のステップS443の処理を行う手段など)とを備えたことを特徴とする遊技システム。

[0009] (1)記載の発明によれば、複数の遊技機は、特別遊技が発生された旨の特別遊技情報を管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段、特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段を備え、管理サーバは、特別遊技情報送信手段によって送信された特別遊技情報を受信する特別遊技情報受信手段、特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機に特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を送信する特別遊技発生情報送信手段、特別遊技参加情報を通信手段を介して複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段、及び、特別遊技の結果に応じて、遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令を遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段とを備えているので、新たな遊技性を付与できる。

[0010] 例えば、複数の遊技機のうちのいずれかの遊技機で特別遊技が発生した場合、特別遊技が発生した遊技機以外の遊技機の遊技者であっても、特別遊技に参加できる。従って、従来の遊技機のように、特別遊技が発生した遊技機のみ特別遊技が

実行されるという、単独的かつ閉鎖的な遊技機とは異なり、共同的かつ開放的な遊技性を持った遊技システムを提供できる。

[0011] また、特別遊技の遊技結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与するので、遊技者は一致団結して特別遊技に取り組むことになり、本来単独的な遊技に、共同で遊技を行うといった新たな遊技性を付与できる。

[0012] (2) (1)に記載の遊技システムにおいて、前記管理サーバにおける前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信した遊技機と、前記特別遊技情報を送信していない遊技機とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる(例えば、後述するように、コイン払出枚数が異なるなど)ように命令を送信することを特徴とする遊技システム。

[0013] (2)記載の発明によれば、特別遊技情報を送信した遊技機と、特別遊技情報を送信していない遊技機とでは、遊技者に付与される遊技価値が異なるので、遊技者間の公平性を確保でき、遊技者の興を損なうような事態を回避できる。

[0014] 例えば、特別遊技が発生した遊技機の遊技者とその特別遊技に参加する遊技者に同じ遊技価値が付与されるようでは、苦勞して特別遊技を発生させた遊技者と、ただ乗り同然で特別遊技に参加できる遊技者との間で公平性を欠き、その結果、遊技者の遊技に対する興が損なわれる可能性がある。従って、特別遊技が発生した遊技機の遊技者に付与する遊技価値と、その特別遊技に参加する遊技者に付与する遊技価値とが異なるようにすることで、両遊技者の公平性を確保でき、遊技者の興を損なうような事態を回避できる。

[0015] (3) (1)または(2)に記載の遊技システムにおいて、前記管理サーバにおける前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記特別遊技の結果(例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など)に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする遊技システム。

[0016] (3)記載の発明によれば、特別遊技の結果に応じて、遊技者に付与される遊技価値が異なるので、従来の遊技機の特別遊技の面白みとは異なった遊技の面白みが

付与される。従って、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

[0017] 例えば、特別遊技が遊技者の操作する味方キャラクターによりドラゴンを退治するようなゲームである場合、味方キャラクターの行動形態、例えば、攻撃、魔法、逃げる等のコマンド一つ一つが特別遊技の結果に影響し、ひいては付与される遊技価値に影響する。このため、どのコマンドにするか戦略を立てる面白みが増し、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

[0018] (4) 通常遊技(例えば、後述するスロットゲームなど)よりも遊技者に有利な特別遊技(例えば、後述するボーナスゲームなど)を発生させる特別遊技発生手段(例えば、後述する主制御回路71、図29のステップS19の処理を行う手段など)、及び、遊技者に遊技価値(例えば、後述するコインなど)を付与する遊技価値付与手段(例えば、後述するように、主制御回路71、図32のステップS210の処理を行う手段、或いは、ホッパー30、ホッパー駆動回路32など)を有する複数の遊技機(例えば、後述するように、遊技機1a〜1hなど)と、通信手段(例えば、後述するように、LANケーブルなど)を介して前記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバ(例えば、実施例1で後述する管理サーバ80、実施例2で後述する遊技機1aなど)と、を備えた遊技システム(例えば、実施例1で後述する遊技システム100、実施例2で後述する遊技システム200など)で用いられる管理サーバであって、前記特別遊技が発生された旨の特別遊技情報(例えば、後述するボーナスゲーム開始情報など)を前記通信手段を介して前記複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機より受信する特別遊技情報受信手段(例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a〜84h、図30のステップS103の処理を行う手段、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b〜129h、図36のステップS412の処理を行う手段など)、前記特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機に前記特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報(例えば、後述するボーナスゲーム開始予告命令など)を前記通信手段を介して送信する特別遊技発生情報送信手段(例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a〜84h、図30のステップS103の処理を行う手段、及び、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b〜129h、図37のステップS420の処理を行う手段

など)、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を前記通信手段を介して前記複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段(例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a〜84h、図30のステップS105の処理を行う手段、及び、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b〜129h、図37のステップS422の処理を行う手段など)、及び、前記特別遊技の結果(例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など)に応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令(例えば、後述するボーナスゲーム終了命令など)を前記通信手段を介して遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段(例えば、実施例1で後述するように、CPU81、通信ポート84a〜84h、図31のステップS119の処理を行う手段、及び、実施例2で後述するように、主制御回路71a、通信ポート129b〜129h、図39のステップS443の処理を行う手段など)とを備えたことを特徴とする管理サーバ。

[0019] (4)記載の発明によれば、管理サーバは、特別遊技が発生された旨の特別遊技情報を通信手段を介して複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機より受信する特別遊技情報受信手段、特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機に特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を通信手段を介して送信する特別遊技発生情報送信手段、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を前記通信手段を介して前記複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段、及び、特別遊技の結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与する命令を通信手段を介して遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段とを備えているので、新たな遊技性を付与できる。

[0020] 例えば、ある遊技機で特別遊技が発生した場合、特別遊技が発生した遊技機以外の遊技機の遊技者であっても、特別遊技に参加できる。従って、従来の遊技機のように、特別遊技が発生した遊技機のみ特別遊技が実行されるという、単独的かつ閉鎖的な遊技機とは異なり、共同的かつ開放的な遊技性を持った遊技システムで用いられる管理サーバを提供できる。

[0021] また、特別遊技の遊技結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与するので、遊技者は一致団結して特別遊技に取り組むことになり、本来単独的な遊技に、共同で遊技を行うといった新たな遊技性を付与できる。

- [0022] (5) (4)に記載の管理サーバにおいて、前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機と、当該遊技機以外の遊技機とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる(例えば、後述するように、コイン払出枚数が異なるなど)ように命令を送信することを特徴とする管理サーバ。
- [0023] (5)記載の発明によれば、複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機(特別遊技情報を送信した遊技機)と、当該遊技機以外の遊技機とでは、遊技者に付与される遊技価値が異なるので、遊技者間の公平性を確保でき、遊技者の興趣を損なうような事態を回避できる。
- [0024] 例えば、複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機(特別遊技が発生した遊技機)の遊技者とその特別遊技に参加する遊技者に同じ遊技価値が付与されるようでは、苦勞して特別遊技を発生させた遊技者と、ただ乗り同然で特別遊技に参加できる遊技者との間で公平性を欠き、その結果、遊技者の遊技に対する興趣が損なわれる可能性がある。従って、複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機(特別遊技が発生した遊技機)の遊技者に付与する遊技価値と、その特別遊技に参加する遊技者に付与する遊技価値とが異なるようにすることで、両遊技者の公平性を確保でき、遊技者の興趣を損なうような事態を回避できる。
- [0025] (6) (4)または(5)に記載の管理サーバにおいて、前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記特別遊技の結果(例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など)に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする管理サーバ。
- [0026] (6)記載の発明によれば、特別遊技の結果に応じて、遊技者に付与される遊技価値が異なるので、従来の遊技機の特別遊技の面白みとは異なった遊技の面白みが付与される。
- [0027] 例えば、特別遊技が遊技者の操作する味方キャラクターによりドラゴンを退治するようなゲームである場合、味方キャラクターの行動形態、例えば、攻撃、魔法、逃げる等

のコマンド一つ一つが特別遊技の結果、つまり、付与される遊技価値に影響する、このため、どのコマンドにするか戦略を立てる面白みが増し、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

- [0028] (7) 複数の遊技機と通信手段(例えば、後述するように、LANケーブルなど)を介して接続され、通常遊技(例えば、後述するスロットゲームなど)よりも遊技者に有利な特別遊技(例えば、後述するボーナスゲームなど)を発生させる特別遊技発生手段(例えば、後述する主制御回路71、図29のステップS19の処理を行う手段など)、及び、遊技者に遊技価値(例えば、後述するコインなど)を付与する遊技価値付与手段(例えば、後述するように、主制御回路71、図32のステップS210の処理を行う手段、或いは、ホッパー30、ホッパー駆動回路32など)を有する遊技機(例えば、後述するように、遊技機1a〜1hなど)と、前記通信手段を介して前記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバ(例えば、実施例1で後述する管理サーバ80、実施例2で後述する遊技機1aなど)と、を備えた遊技システム(例えば、実施例1で後述する遊技システム100、実施例2で後述する遊技システム200など)で用いられる遊技機であって、前記特別遊技発生手段によって特別遊技が発生された旨の特別遊技情報(例えば、後述するボーナスゲーム開始情報など)を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段(例えば、後述するように、主制御回路71、図29のステップS11の処理を行う手段、通信ポート128など)、前記特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報(例えば、後述するボーナスゲーム開始命令など)を前記通信手段を介して前記管理サーバより受信する特別遊技発生情報受信手段(例えば、後述するように、主制御回路71、図32のステップS202の処理を行う手段、通信ポート128など)、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報(例えば、後述するボーナスゲーム参加情報など)を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段(例えば、後述するように、主制御回路71、図29のステップS15の処理を行う手段、通信ポート128など)、及び、前記特別遊技の結果(例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など)に応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令(例えば、後述するボーナスゲーム終了命令など)

を前記通信手段を介して前記管理サーバより受信する遊技価値付与命令受信手段（例えば、後述するように、主制御回路71、図32のステップS209の処理を行う手段、通信ポート128など）とを備えたことを特徴とする遊技機。

[0029] (7)記載の発明によれば、遊技機は、特別遊技発生手段によって特別遊技が発生された旨の特別遊技情報を通信手段を介して管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段、特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を通信手段を介して管理サーバより受信する特別遊技発生情報受信手段、特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を通信手段を介して管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段、及び、特別遊技の結果に応じて、遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を通信手段を介して管理サーバより受信する遊技価値付与命令受信手段とを備えているので、新たな遊技性を付与できる。

[0030] 例えば、複数の遊技機のうちのいずれかの遊技機で特別遊技が発生した場合、特別遊技が発生した遊技機以外の遊技機の遊技者であっても、特別遊技に参加できる。従って、従来の遊技機のように、特別遊技が発生した遊技機のみで特別遊技が実行されるという、単独的かつ閉鎖的な遊技機とは異なり、共同的かつ開放的な遊技性を持った遊技機を提供できる。

[0031] また、特別遊技の遊技結果に応じて、遊技者に遊技価値を付与するので、遊技者は一致団結して特別遊技に取り組むことになり、本来単独的な遊技に、共同で遊技を行うといった新たな遊技性を付与できる。

[0032] (8) (7)に記載の遊技機において、前記遊技価値付与命令受信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記管理サーバより受信する場合に、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信した場合と、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信しない場合とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる命令を受信することを特徴とする遊技機。

[0033] (8)記載の発明によれば、特別遊技情報を送信した遊技機と、特別遊技情報を送信していない遊技機とでは、遊技者に付与される遊技価値が異なるので、遊技者間の公平性を確保することができ、遊技者の興趣を損なうような事態を回避できる。

- [0034] 例えば、特別遊技が発生した遊技機の遊技者とその特別遊技に参加する遊技者に同じ遊技価値が付与されるようでは、苦勞して特別遊技を発生させた遊技者と、ただ乗り同然で特別遊技に参加できる遊技者との間で公平性を欠き、その結果、遊技者の遊技に対する興味が損なわれる可能性がある。従って、特別遊技が発生した遊技機の遊技者に付与する遊技価値と、その特別遊技に参加する遊技者に付与する遊技価値とが異なるようにすることで、両遊技者の公平性を確保でき、遊技者の興趣を損なうような事態を回避できる。
- [0035] (9) (7)または(8)に記載の遊技機において、前記遊技価値付与命令受信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記管理サーバより受信する場合に、前記特別遊技の結果(例えば、後述するように、「勝利」、「逃げる」、「全滅」など)に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる命令を受信することを特徴とする遊技機。
- [0036] (9) 記載の発明によれば、特別遊技の結果に応じて、遊技者に付与される遊技価値が異なるので、従来の遊技機の特別遊技の面白みとは異なった面白みが付与される。
- [0037] 例えば、特別遊技が遊技者の操作する味方キャラクターによりドラゴンを退治するようなゲームである場合、味方キャラクターの行動形態、例えば、攻撃、魔法、逃げる等のコマンド一つ一つが特別遊技の結果に影響し、ひいては付与される遊技価値に影響する。このため、どのコマンドにするか戦略を立てる面白みが増し、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。
- [0038] (10) 通常遊技及び通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能な第1の遊技機と、該第1の遊技機との間で情報の送受信可能な管理サーバと、該管理サーバとの間で情報の送受信可能な第2の遊技機を含む遊技システムであって、
前記第1の遊技機において前記通常遊技から前記特別遊技へ移行する際に、前記第1の遊技機は、前記特別遊技が発生する旨の特別遊技情報を前記管理サーバに送信し、
前記管理サーバは、前記特別遊技情報を受信し、前記特別遊技情報に基づいて特別遊技参加選択情報を生成し、該特別遊技参加選択情報を前記第2の遊技機に

送信し、

前記第2の遊技機は、前記第2の遊技機の遊技者に対して、前記特別遊技参加選択情報を提供し、前記第2の遊技機の遊技者の参加選択入力に基づいて、特別遊技参加情報を生成し、前記管理サーバに送信し、

前記管理サーバは、前記特別遊技参加情報に基づいて、前記特別遊技の開始命令を前記第1の遊技機及び前記第2の遊技機に送信し、前記特別遊技の進行に伴い、進行情報を前記第1及び第2の遊技機に送信すると共に、前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者からの入力をそれぞれの遊技機から受信して前記特別遊技を更に進行させ、前記特別遊技の結果に応じて、所定の遊技価値を前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者に付与させる命令情報を生成し、前記第1及び第2の遊技機に送信する、遊技システム。

[0039] (11) 上記(10)に記載の遊技システムにおいて、

前記管理サーバとの間で情報の送受信可能な第3の遊技機を備え、

前記管理サーバは、前記特別遊技参加選択情報を前記第3の遊技機に送信し、前記管理サーバが所定時間内に前記第3の遊技機から前記特別遊技参加情報を受信しない場合は、前記特別遊技に関する情報を前記第3の遊技機に送信しない、遊技システム。

[0040] (12) 上記(10)又は(11)に記載の遊技システムにおいて、

前記管理サーバは、前記命令情報を前記第1の遊技機及び／又は前記第2の遊技機に送信する場合に、前記第1の遊技機の遊技者に付与される遊技価値と、前記第2の遊技機の遊技者に付与される遊技価値とが異なるように前記命令情報を送信する、遊技システム。

[0041] (13) 通常遊技及び通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能な第1の遊技機及び第2の遊技機との間で情報の送受信可能な管理サーバであって、

前記管理サーバは、前記第1の遊技機から送信された前記特別遊技が発生する旨の特別遊技情報を受信し、前記特別遊技情報に基づいて特別遊技参加選択情報を生成し、該特別遊技参加選択情報を前記第2の遊技機に送信し、前記第2の遊技機において遊技者の参加選択入力に基づいて特別遊技参加情報が生成された場合

には、該特別遊技参加情報を前記第2の遊技機から受信し、前記特別遊技の開始命令を前記第1及び第2の遊技機へ送信し、前記特別遊技の進行に伴い、進行情報を前記第1及び第2の遊技機に送信すると共に、前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者からの入力をそれぞれの遊技機から受信して前記特別遊技を更に進行させ、前記特別遊技の結果に応じて、所定の遊技価値を前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者に付与させる命令情報を生成し、前記第1及び第2の遊技機に送信する、管理サーバ。

[0042] (14) 上記(13)に記載の管理サーバにおいて、

前記管理サーバは、第3の遊技機と送受信可能であって、前記特別遊技参加選択情報を前記第3の遊技機に送信し、所定時間内に前記第3の遊技機から前記特別遊技参加情報を受信しない場合は、前記特別遊技に関する情報を前記第3の遊技機に送信しない、管理サーバ。

[0043] (15) 上記(13)又は(14)に記載の管理サーバにおいて、

前記管理サーバは、前記命令情報を前記第1の遊技機及び／又は前記第2の遊技機に送信する場合に、前記第1の遊技機の遊技者に付与される遊技価値と、前記第2の遊技機の遊技者に付与される遊技価値とが異なるように前記命令情報を送信する、管理サーバ。

[0044] (16) 遊技内容を表示するディスプレイと、遊技開始のために遊技者からの入力を受信する受信部と、遊技を進行させる制御装置を含む、通常遊技及び通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能な第1の遊技機であって、

前記第1の遊技機は第2の遊技機と情報の送受信可能であり、

前記第1の遊技機において前記通常遊技から前記特別遊技へ移行する際に、前記第1の遊技機は、前記特別遊技が発生する旨の特別遊技情報に基づいて、特別遊技参加選択情報を生成し、該特別遊技参加選択情報を前記第2の遊技機に送信し、

前記第2の遊技機は、前記第2の遊技機の遊技者に対して、前記特別遊技参加選択情報を提供し、前記第2の遊技機の遊技者の参加選択入力に基づいて、特別遊技参加情報を生成し、前記第1の遊技機に送信し、

前記第1の遊技機は、前記特別遊技参加情報に基づいて、前記特別遊技の開始命令を生成し、前記第1の遊技機において、前記特別遊技を開始すると共に、前記第2の遊技機に送信し、前記特別遊技の進行に伴い、進行情報を第2の遊技機に送信すると共に、前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者からの入力を直接又は前記第2の遊技機から受信して前記特別遊技を更に進行させ、前記特別遊技の結果に応じて、所定の遊技価値を前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者に付与させる命令情報を生成し、前記第2の遊技機に送信する、第1の遊技機。

- [0045] (17) 遊技内容を表示するディスプレイと、遊技者からの入力を受信する受信部と、遊技を進行させる制御装置を含む、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能な第2の遊技機であって、

前記第2の遊技機は、前記特別遊技が発生する旨の特別遊技情報に基づく特別遊技参加選択情報を送信する第1の遊技機と情報の送受信が可能であり、

前記第2の遊技機は、前記第2の遊技機の遊技者に対して、前記特別遊技参加選択情報を提供し、前記第2の遊技機の遊技者の参加選択入力に基づいて、特別遊技参加情報を生成し、前記第1の遊技機に送信し、

前記第2の遊技機は、前記第1の遊技機からの前記特別遊技の開始命令を受信し、前記特別遊技の進行に伴い、進行情報を第1の遊技機から受信すると共に、前記第2の遊技機の遊技者からの入力を受信し、前記第1の遊技機へ送信して前記特別遊技を更に進行させ、前記特別遊技の結果に応じて、所定の遊技価値を前記第2の遊技機の遊技者に付与させる命令情報を前記第1の遊技機から受信する、第2の遊技機。

- [0046] (18) 遊技内容を表示するディスプレイと、遊技開始のために遊技者からの入力を受信する受信部と、遊技を進行させる制御装置を含む、通常遊技及び通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能な第1の遊技機と、

該第1の遊技機が接続されるネットワークと、

該ネットワークに接続され、ネットワーク経由で前記第1の遊技機と接続可能な第2の遊技機とを含む、ネットワーク遊技機システムにおいて、

前記第2の遊技機は、遊技内容を表示するディスプレイと、遊技開始のために遊技者からの入力を受信する受信部と、遊技を進行させる制御装置を含む、通常遊技及び通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能であり、

前記第1の遊技機において前記通常遊技から前記特別遊技へ移行する際に、前記第1の遊技機は、前記特別遊技が発生する旨の特別遊技情報に基づいて、特別遊技参加選択情報を生成し、該特別遊技参加選択情報を前記第2の遊技機に送信し、

前記第2の遊技機は、前記第2の遊技機の遊技者に対して、前記特別遊技参加選択情報を提供し、前記第2の遊技機の遊技者の参加選択入力に基づいて、特別遊技参加情報を生成し、前記第1の遊技機に送信し、

前記第1の遊技機は、前記特別遊技参加情報に基づいて、前記特別遊技の開始命令を生成し、前記第1の遊技機において、前記特別遊技を開始すると共に、前記第2の遊技機に送信し、前記特別遊技の進行に伴い、進行情報を第2の遊技機に送信すると共に、前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者からの入力を直接又は前記第2の遊技機から受信して前記特別遊技を更に進行させ、前記特別遊技の結果に応じて、所定の遊技価値を前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者に付与させる命令情報を生成し、前記第2の遊技機に送信する、ネットワーク遊技機システム。

[0047] 特別遊技参加選択情報は、特別遊技が発生した遊技機とは異なる遊技機の遊技者が、前記特別遊技に参加するかどうかを選択できることを知らせるための情報であってよい。参加選択入力とは、前記特別遊技参加選択情報を提示された遊技者が、この特別遊技に参加することを表明する入力であってよい。ボタン、キーボード、マウス、音声等、如何なる手段によってされる入力をも含むことができる。進行情報とは、特別遊技が時間と共に進行し、その有事状態が変化することを示すための情報であってよい。所定の遊技価値を前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者に付与させる命令情報とは、所定の遊技価値を遊技者に付与するように指令するための情報であってよい。付与方法は、ホッパー等にコインを出してもよく、クレジットとして情報の形で付与することもでき、如何なる方法も用いることができる。

図面の簡単な説明

[0048] [図1]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の外観を示す斜視図である。

[図2]実施例1の遊技システムを構成する遊技機のメインディスプレイを示す図である。
。

[図3]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイを示す図である。

[図4]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の各リールに描かれた図柄列を示す図である。

[図5]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の配当表を示す図である。

[図6]実施例1の遊技システムを構成する遊技機のリールの確率抽選テーブルの例を示す図である。

[図7]実施例1の遊技システム全体の構成を示す説明図である。

[図8]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の電気回路の構成を示すブロック図である。

[図9]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の副制御回路の電気回路の構成を示すブロック図である。

[図10]実施例1の遊技システムを構成する管理サーバの電気回路の構成を示すブロック図である。

[図11A]実施例1の遊技システムを構成する管理サーバのROMに格納されている基準コイン枚数テーブルを示す図である。

[図11B]実施例1の遊技システムを構成する管理サーバのROMに格納されている種別掛率テーブルを示す図である。

[図11C]実施例1の遊技システムを構成する管理サーバのROMに格納されている宝箱コイン枚数テーブルを示す図である。

[図12A]実施例1の遊技システムを構成する遊技機のコイン払出枚数をリーダーについて具体的に説明する図である。

[図12B]実施例1の遊技システムを構成する遊技機のコイン払出枚数をパートナーについて具体的に説明する図である。

[図13]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボ

ーナスゲームの一例を示す図である。

[図14]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図15]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図16]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図17]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図18A]実施例1の遊技システムを構成するリーダーの遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図18B]実施例1の遊技システムを構成するパートナーの遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図19]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図20]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図21A]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの例を示す図である。

[図21B]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの例を示す図である。

[図22]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図23]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図24A]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの例を示す図である。

[図24B]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示される

ボーナスゲームの例を示す図である。

[図25]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図26]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの一例を示す図である。

[図27A]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの例を示す図。

[図27B]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の第2ディスプレイに表示されるボーナスゲームの例を示す図。

[図28]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の主制御回路のメインフローチャートである。

[図29]実施例1の遊技システムを構成する遊技機の図28に続くフローチャートである。

[図30]実施例1の遊技システムを構成する管理サーバのボーナスゲーム制御処理を示すフローチャートである。

[図31]実施例1の遊技システムを構成する管理サーバの図30に続くフローチャートである。

[図32]実施例1の遊技システムを構成する遊技機のボーナスゲーム制御処理を示すフローチャートである。

[図33]実施例1の遊技システムを構成する管理サーバのコイン払出枚数演算処理を示すフローチャートである。

[図34]実施例2の遊技システム全体の構成を示す説明図である。

[図35]実施例2の遊技システムを構成する遊技機1aの主制御回路のメインフローチャートである。

[図36]実施例2の遊技システムを構成する遊技機1aの図35に続くフローチャートである。

[図37]実施例2の遊技システムを構成する遊技機1aの図36に続くフローチャートである。

[図38]実施例2の遊技システムを構成する遊技機1aの図37に続くフローチャートである。

[図39]実施例2の遊技システムを構成する遊技機1aの図38に続くフローチャートである。

[図40]実施例2の遊技システムを構成する遊技機の電気回路の構成を示すブロック図である。

[図41]実施例3の遊技システムを構成する管理サーバのボーナスゲーム制御処理を示すフローチャートである。

[図42]実施例3の遊技システムを構成する管理サーバのボーナスゲーム開始処理を示すフローチャートである。

[図43]実施例4のネットワーク遊技システム概略図である。

発明を実施するための形態

[0049] [実施例1]

以下、本発明を、複数の遊技機1と、これら遊技機1に接続される払出統括装置である管理サーバ80とから構成される遊技システム100に適用した実施例1について図面に基づいて説明する。

[0050] 図1は、本発明の一実施例の遊技システム100を構成する遊技機1の外観を示す斜視図である。遊技機1は、いわゆる「スロットマシン」である。この遊技機1は、コイン、メダル、遊技球又はトークンなどの他、遊技者に付与された、もしくは付与される遊技価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技する遊技機であるが、以下ではコインを用いるものとして説明する。

[0051] 遊技機1の全体を形成している筐体2の下側の正面には、メインディスプレイ5が形成され、その中央には縦長矩形の表示窓4L、4C、4Rが設けられている。各表示窓4L、4C、4Rの中央には1本の入賞ライン8が記されている。

[0052] 遊技機1の正面に形成されるキャビネット2の内部には、各々の外周面に複数種類の図柄によって構成される図柄列が描かれた3つのリール3L、3C、3Rが回転自在に横一列に設けられ、変動表示装置を形成している。各リールの図柄は表示窓4L、4C、4Rを通して観察できるようになっている。

- [0053] 遊技機1の筐体2の下側には、スロットゲームの演出及びボーナスゲーム(スロットゲーム及びボーナスゲームについては後述する。)をデジタル表示するためのメインディスプレイ5がリール3L, 3C, 3Rの前面に備えられている。また、筐体2の上側にはボーナスゲームをデジタル表示するための第2ディスプレイ6を備えている。これらメインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6の種類はLCDである。メインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6については後述する。
- [0054] なお、本実施例における遊技機1のメインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6の種類はLCDで、それを1つのみ用いるとしているが、本発明はこれに限らず、メインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6の種類としては、CRT、プラズマディスプレイ、などを用いてもよい。また、1又は複数種類の表示装置を複数用いて構成してもよい。
- [0055] 通常の遊技(以下、「スロットゲーム」という)においては、メインディスプレイ5の表示領域5A上であって、表示窓4Lの上側には、入賞したときの配当が表示されるPAIDメーター7と、1回の遊技に賭けるコインの枚数が表示されるBETメーター9が表示される。また、メインディスプレイ5の表示領域5A上であって、表示窓4Rの上側には、現在貯留されているコインの枚数を示すCREDITメーター10が表示される。
- [0056] また、メインディスプレイ5の下方に位置するコントロールパネル11には、遊技者がコインを入れるためのコイン投入口12が設けられている。
- [0057] 更に、コントロールパネル11には、リール3L, 3C, 3Rの回転を始動するためのスピンスイッチ15が設けられている。更にまた、コントロールパネル11には、エラースイッチ13、ヘルプスイッチ14、キャッシュアウトスイッチ16、BETスイッチ17、最大BETスピンスイッチ18、リピートBETスピンスイッチ19、十字スイッチ24及び確定スイッチ25が設けられている。
- [0058] エラースイッチ13は、遊技機1において不具合が生じた場合に、押圧操作されるスイッチである。このエラースイッチ13が押圧操作された場合、筐体2の天井部にあるエラーランプ23が点灯して、遊技場の店員が呼び出される。
- [0059] ヘルプスイッチ14は、遊技機1の遊技方法や後述するボーナスゲームの内容等に不明な点がある場合、説明文を第2ディスプレイ6に表示させるためのスイッチである。
- 。

- [0060] キャッシュアウトスイッチ16は、貯留されているコインをコイン払出口20からコイントレイ21に払い出すために使用するスイッチである。
- [0061] BETスイッチ17は、貯留されているコインをゲームに賭ける場合に使用するスイッチである。BETスイッチ17が1回押圧操作されることにより、1枚のコインが賭けられることになる。なお、1回のゲームに賭けられたコインの枚数を「BET数」という。
- [0062] 最大BETスピンスイッチ18は、1回の押圧操作により、1回のゲームに賭けることが出来る最大の枚数(例えば、4枚)のコインをゲームに賭けることが可能なスイッチである。また、この最大BETスピンスイッチ18が押圧された場合には、リール3L、3C、3Rが回転し始める。
- [0063] リピートBETスピンスイッチ19は、押圧操作されることにより、前回のBET数のコインをゲームに賭けることが可能なスイッチである。また、このリピートBETスピンスイッチ19が押圧操作された場合には、リール3L、3C、3Rが回転し始める。
- [0064] 入力装置としての十字スイッチ24及び確定スイッチ25は、ボーナスゲームにおいて、押圧操作されることにより、遊技者の望むコマンドを決定するとき等に使用するスイッチである。
- [0065] 更に、払い出されるコインの受け皿となるコイントレイ21の上側には、筐体2の内部に収納されたスピーカ43(図8参照)から発せられた音を筐体2の外部へ出すための透音口22が設けられている。
- [0066] なお、本実施例においては、押圧操作によりリール3L、3C、3Rの回転を始動するためのスピンスイッチ15、又はリピートBETスピンスイッチ19が設けられているが、これに限らない。すなわち、傾動操作されることにより、リール3L、3C、3Rの回転を始動するためのハンドルを設けてもよい。
- [0067] 次に、図2を用いて、メインディスプレイ5の構造について説明する。
- [0068] 遊技機1の筐体2の下側にはメインディスプレイ5が、遊技機1の筐体2の上側には第2ディスプレイ6が備えられている。
- [0069] 図2は、メインディスプレイ5の断面をリール3L、3C、3Rとともに示す図である。メインディスプレイ5は、保護カバーである透明アクリル板52の内面側に、種々の絵柄が印刷された透明フィルム材による絵柄シート53、画素電極等が配置された透明液晶

表示装置による液晶表示装置54、及び、導光板33が積層されて構成されている。そして、この前面には、遊技者により触接された座標位置を検出するタッチパネル51が配置されている。

- [0070] また、この液晶表示装置54の上方及び下方には、液晶表示装置54の照明としての液晶バックライト292, 293が設けられている。液晶バックライト292, 293が点灯することにより、液晶表示装置54に表示される画像が遊技者に対して明瞭に視認可能となる。
- [0071] メインディスプレイ5の内面側上部、及び下部には、リール3L, 3C, 3R上の図柄を照らし出す図柄照明用ランプ57, 58が設けられている。この図柄照明用ランプ57, 58は、電源供給時に点灯するように制御されているため、リール3L, 3C, 3Rの図柄を明瞭に視認させることができる。この図柄照明用ランプ57, 58には、主として冷陰極管が採用されているが、本発明はこれに限らない。
- [0072] 絵柄シート53に描かれる図柄は、遊技機1の演出制御状態に左右されず、常に遊技者に視認される。液晶表示装置54には、後述するスロットゲームのみでなく、ボーナスゲームの画像も表示される。
- [0073] リール3L, 3C, 3Rの前面近傍には、図柄を容易に視認させるために点灯しているリールバックランプ(図示せず)を装着したランプハウジング62が備えられている。
- [0074] 図3に、表示装置としての第2ディスプレイ6の断面図を示す。第2ディスプレイ6の構造はメインディスプレイ5と同様、透明アクリル板65の内面側に、絵柄シート63、液晶表示装置64及び、導光板67が積層されて構成される。また液晶表示装置64の上方及び下方には、液晶バックライト296, 297が設けられている。第2ディスプレイ6の後方にはリールが設けられないため、図柄照明用ランプは設置されていない。
- [0075] 図4は、各リール3L, 3C, 3Rに表された複数種類の図柄が配列された図柄列を示している。図柄列は、奇数の位置に配置される複数種類の図柄と偶数の位置に配置されている複数の「ブランク」(空白)から構成されている。各図柄と各「ブランク」には、「01」〜「22」のコードナンバーが付され、各図柄と各「ブランク」、及びこれらに対応したコードナンバーが、データテーブルとして後で説明するROM122(図8参照)に格納(記憶)されている。各リール3L, 3C, 3R上には、「WILD」が記された「WILD」

(図柄91)、「BAR」が1つ記された「1BAR」(図柄92)、「BAR」が2つ記された「2BAR」(図柄93)、「BAR」が3つ記された「3BAR」(図柄94)、数字で赤く「7」が記された「赤7」(図柄95)、及び竜が描かれている「ドラゴン」(図柄96)の図柄が記載されている。

[0076] 図5は、通常のゲーム(スロットゲーム)時に第2ディスプレイ6に表示される配当表を示している。配当表は入賞に対してどれだけのコインが払い出されるかを示すものである。

[0077] この実施例の遊技状態には、スロットゲームが実行されるスロットゲーム遊技状態と、ボーナスゲームが実行されるボーナスゲーム遊技状態の2種類がある。スロットゲーム遊技状態で実行されるスロットゲームは、以下の手順を含んだゲームである。つまり、BETスイッチ17の押圧操作によりコインが賭けられた後、スピンスイッチ15が押圧操作されることにより、リール3L, 3C, 3Rが回転を始め、一定時間後に各リール3L, 3C, 3Rが、原則この順に停止する。また、最大BETスピンスイッチ18若しくはリピートBETスピンスイッチ19が押圧操作されることによっても、リール3L, 3C, 3Rが回転を始める、そして、入賞ライン8に沿って並んだ図柄の組合せが所定の組合せである場合、つまり入賞となった場合に、遊技者にコインが付与されることになる。

[0078] 一方、ボーナスゲーム遊技状態とは、スロットゲーム時に特定の図柄の組合せ、つまり、「ドラゴン」が3つ入賞ライン上に沿って並ぶことにより、スロットゲーム遊技状態から移行される遊技状態である。このボーナスゲーム遊技状態では、後述する戦闘ゲーム(味方キャラクターが敵キャラクターの「ドラゴン」を退治するゲーム)がボーナスゲームとして実行され、スロットゲームよりも更なるコインが遊技者に付与される可能性がある。すなわち、スロットゲームよりも更に、後述するように、戦闘ゲームが少なくとも1台の遊技機で実行される状態になると、管理サーバ80を介してLAN(ローカルネットワーク)ケーブル等の通信手段(通信回線)で接続されている全遊技機1a〜1h(図7参照)においても、戦闘ゲームが実行可能な状態となる。

[0079] なお、以下「図柄1—図柄2—図柄3」としたときは、「図柄1」、「図柄2」、「図柄3」が、各々表示窓4L, 4C, 4Rの中央にある入賞ライン8に沿って停止した場合を意味している。

- [0080] スロットゲームにおいて、入賞ライン8に沿って並んだ図柄の組合せが所定の組合せとなった場合の態様について図5を用いて説明する。なお、スロットゲームにおけるリール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って並ぶ図柄の組合せは、後述する「確率抽選テーブル」と抽出された乱数によって決定される。
- [0081] 図5に示すように、「1BAR」、「2BAR」、「3BAR」のいずれかの「BAR」がリール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って並ぶと「BAR」の種類の並びの順を問わずに、入賞となる。すなわち、1枚のコインが賭けられている場合は5枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は10枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は15枚のコインの払い出しが行われる。
- [0082] また、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に「1BAR」が3つ入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は10枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は20枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は30枚のコインの払い出しが行われる。
- [0083] また、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に「2BAR」の図柄が3つ入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は20枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は40枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は60枚のコインの払い出しが行われる。
- [0084] また、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に「3BAR」の図柄が3つ入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は40枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は80枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は120枚のコインの払い出しが行われる。
- [0085] また、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に「赤7」の図柄が3つ入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は50枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は100枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は200枚のコインの払い出しが行われる。
- [0086] また、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に「ドラゴン」が入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は100枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は200枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は400枚のコインの

払い出しが行われた後、遊技状態がスロットゲーム遊技状態からボーナスゲーム遊技状態に移行する。

[0087] また、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に「WILD」が3つ入賞ライン8に沿って並ぶと、1枚のコインが賭けられている場合は200枚のコイン、2枚のコインが賭けられている場合は400枚のコイン、3枚又は4枚のコインが賭けられている場合は1,000枚のコインの払い出しが行われる。

[0088] なお、「WILD」は前述した「1BAR」、「2BAR」、「3BAR」及び「赤7」の各図柄の代替機能を有している。例えば、「1BAR-1BAR-WILD」の図柄の組合せは、「WILD」が右のリール3Rの「1BAR」を代替することにより、「1BAR-1BAR-1BAR」の図柄組合せ、つまり「1BAR」の入賞役となる。

[0089] 次に、図6を参照して、リール3L, 3C, 3R用の確率抽選テーブルについて説明する。確率抽選テーブルとは、スロットゲームにおいて、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って並ぶ図柄を決定する際に参照されるテーブルである。

[0090] 図6は、コインが4枚賭けられているとき、いわゆるBET数が“4”のときに、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って並ぶ図柄を決定するための各リール3L, 3C, 3R用の確率抽選テーブルを示す。なお、ここでは図示しないが、BET数が“1”〜“3”の場合の確率抽選テーブルも存在するが、詳細については省略する。

[0091] 各確率抽選テーブルには、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄を決定するための乱数の範囲が図柄毎に示されている。入賞ライン8に沿って停止する図柄を抽選により決定する具体的な方法は、以下の通りである。後述するCPU121は、所定の乱数の範囲(例えば、“0”〜“255”の範囲)から抽出された各リール3L, 3C, 3Rの乱数(整数)と図6に示す「確率抽選テーブル」を参照し、抽出された乱数がどの図柄の乱数の範囲か判断して、入賞ライン8上に停止する図柄を決定する。例えば、左リール3Lの停止時に入賞ライン8に沿って並ぶ図柄を決定するために抽出した乱数が“116”〜“170”の範囲内であるとすると、左リール3Lの停止時に入賞ライン8に沿って並ぶ図柄は、「2BAR」となる。

[0092] また、本実施例においては、リール3L, 3C, 3R毎に抽選を行い、入賞ライン8上に沿って並ぶ図柄を決定することになっているが、本発明はこれに限らない。すなわち、

入賞役を抽選により決定し、決定された入賞図柄に基づいて、入賞ライン8上に停止する図柄を決定するようにしてもよい。つまり、ゲーム毎にサンプリングされる乱数に基づいて入賞役決定手段を備えている遊技機であつてもよい。

[0093] 次に、図7を参照して、本実施例に係る遊技システム全体の構成について説明する。図7は、本実施例に係る遊技システム全体の構成を示す説明図である。この遊技システムは、複数の遊技機1a、1b、・・・1hと、管理サーバ80とから構成されている。複数の遊技機1a、1b、・・・1hと管理サーバ80との間は、LAN(ローカルネットワーク)ケーブル等の通信手段(通信回線)を介して、所定の情報が通信可能な状態で接続されている。これにより、各遊技機1は、管理サーバ40の管理の下で、互いに情報通信が可能な状態になっている。これにより、管理サーバ80をサーバとし、かつ、各遊技機1をクライアントとしたいわゆるクライアント／サーバ型のネットワークが実現される。

[0094] 次に、図8を参照して、上記遊技システムを構成する遊技機1a、1b、・・・1hの代表的な電気回路について説明する。

[0095] 図8は、遊技機1における遊技処理動作を制御する主制御回路71と、主制御回路71に電氣的に接続する周辺装置(アクチュエータ)と、主制御回路71から送信される制御指令に基づいてメインディスプレイ5、第2ディスプレイ6を制御する副制御回路171とを含む回路構成を示す。なお、主制御回路71のCPU121とアクチュエータは、入力ポート及び出力ポートで接続されているが、図8においては、入力ポート及び出力ポートの記載を省略している。

[0096] 主制御回路71は、回路基板上に配置されたマイクロコンピュータ120を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイクロコンピュータ120は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行うCPU121と、記憶手段であるROM122及びRAM123を含む。

[0097] CPU121に、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路124及び分周器125と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器126及び乱数サンプリング回路127とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイクロコンピュータ120内で、すなわちCPU121の動作プログラム上で乱数サンプリングを

実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器126及び乱数サンプリング回路127は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

- [0098] マイクロコンピュータ120のROM122には、遊技機1の遊技制御のためのプログラムのほか、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って並んだ図柄の組合せの位置を決定する際に参照される「図柄テーブル」、リール3L, 3C, 3Rの制御を行っている場合、及び全リール停止後の入賞確認を行う場合に参照される「入賞図柄組合せテーブル」、各リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄を決定する際に参照される「確率抽選テーブル」等が記録されている。
- [0099] また、マイクロコンピュータ120のROM122には、副制御回路171へ送信するための各種制御指令(コマンド)等が格納されている。このコマンドには、「デモ表示コマンド」、「全リール停止コマンド」、第2ディスプレイ6にボーナスゲームの画像表示を開始させる「ボーナスゲーム開始コマンド」等がある。
- [0100] 図8の回路において、マイクロコンピュータ120からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、リール3L, 3C, 3Rをそれぞれ回転駆動するステッピングモータ49L, 49C, 49R、遊技媒体のコインを収納するホッパー(払い出しのための駆動部を含む)30、メインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6、各種ランプ60(エラーランプ23、図柄照明用ランプ57等)がある。ステッピングモータ49L, 49C, 49R、ホッパー30、メインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6、各種ランプ60は、それぞれモータ駆動回路31、ホッパー駆動回路32、副制御回路171、ランプ駆動回路45を介してCPU121の出力端に接続されている。これらの駆動回路は、CPU121から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。
- [0101] メインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6を制御する副制御回路171は、マイクロコンピュータ120からの制御命令(コマンド)に基づいて、メインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6の演出制御を行う。副制御回路171については、後で詳述する。
- [0102] また、増幅器としてのパワーアンプ42は、スピーカ43により出音される音を制御する音源IC41を介してCPU121の出力端に接続されている。音源IC41は、CPU121

から出力される制御指令などの制御信号を受けて、パワーアンプ42及びスピーカ43を制御する。

[0103] また、通信ポート128は、LAN(ローカルネットワーク)ケーブル等(図7参照)の通信手段(通信回線)を介して、サーバ80との通信を行うために設けられている。

[0104] また、マイクロコンピュータ120が制御信号を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては以下のものがあげられる。すなわち、コインセンサ12S、エラースイッチ13、ヘルプスイッチ14、スピンスイッチ15、キャッシュアウトスイッチ16、BETスイッチ17、最大BETスピンスイッチ18、リピートBETスピンスイッチ19、十字スイッチ24、確定スイッチ25、リール位置検出回路34、払出完了信号回路36等がある。コインセンサ12Sは、コイン投入口12に投入されたコインを検出する。リール位置検出回路34は、リール位置検出器(図示せず)からのパルス信号を受けて各リール3L, 3C, 3Rの位置を検知するための信号をCPU121へ供給する。払出完了信号回路36は、ホッパー30から払い出されたコインを検出するコイン検出部35の計数値が指定された枚数データに達した場合に、コイン払出完了を検知するための信号をCPU121へ供給する。これら入力信号発生手段は、CPU121の入力端に接続されている。

[0105] 全リールが停止し、入賞ライン8に沿って停止した図柄の組合せが入賞成立を示す停止態様となれば、CPU121は、払出指令信号をホッパー駆動回路32に供給してホッパー30から所定数のコインの払い出しを行う。その際、コイン検出部35は、ホッパー30から払い出されるコインの枚数を計数し、その計数値が指定された数に達した時に、コイン払出完了信号がCPU121に入力される。これにより、CPU121は、ホッパー駆動回路32を介してホッパー30の駆動を停止し、「コイン払出処理」を終了する。

[0106] なお、主制御回路71、ホッパー30及びホッパー駆動回路32は、停止制御手段が停止させた変動表示手段の停止態様が所定の入賞態様である場合に、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段を構成する。

[0107] 図8の回路において、乱数発生器126は、所定の数値範囲に属する乱数を発生し、乱数サンプリング回路127は、スピンスイッチ15、最大BETスピンスイッチ18又はリ

ピートBETスピンスイッチ19が押圧操作された後、適当なタイミングで乱数サンプリングを行う。サンプリングされた乱数は、ROM122内の記憶部に格納されている「確率抽選テーブル」のどの領域に属しているか否かが判断される。判断された領域の図柄に基づいた停止図柄信号が発生されることにより、後述するリール3L, 3C, 3Rの制御が行われて、決定された図柄が入賞ライン8に沿って停止されることになる。

[0108] リール3L, 3C, 3Rの回転が開始された後、ステッピングモータ49L, 49C, 49Rの各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値はRAM123の所定エリアに書き込まれる。リール3L, 3C, 3Rからは各々の一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路34を介してCPU121に入力される。CPU121は、こうして得られたリセットパルスにより、RAM123に格納した駆動パルス計数値を“0”にクリアする。これにより、RAM123内には、各リール3L, 3C, 3Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

[0109] また、上記のようなリール3L, 3C, 3Rの回転位置と図柄とを対応づけるため、「図柄テーブル」がROM122に格納されている。この「図柄テーブル」では、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として、各リール3L, 3C, 3Rの一定の回転ピッチ毎に順次付与されるコードナンバーと、それぞれのコードナンバー毎に対応して設けられた図柄を示す図柄コードとが対応づけられている。

[0110] 更に、ROM122内には、「入賞図柄組合せテーブル」も格納されている。この「入賞図柄組合せテーブル」で、入賞となる図柄の組合せと、入賞のコイン配当枚数と、その入賞を表す入賞判定コードとが対応づけられる。「入賞図柄組合せテーブル」は、左のリール3L, 中のリール3C, 右のリール3Rの変動表示動作の停止制御時、及び全リール停止後の入賞確認を行う場合に参照される。

[0111] 次に、図9に示される副制御回路171について説明する。副制御回路171は、サブCPU221、サブROM222、サブRAM223、画像表示制御回路224, 225等で構成される。なお、主制御回路71と副制御回路171間や、サブCPU221と各アクチュエータ間には、INポートやOUTポートなどが適宜配される。

[0112] サブCPU221は、主制御回路71から送信された遊技情報コマンドに基づいてメインディスプレイ5及び第2ディスプレイ6にどのような表示を行わせるかを決定し、画像

表示制御回路224, 225に表示内容を送信する。

- [0113] サブROM222には、主制御回路71との通信シーケンスプログラム、スロットゲームの演出及びボーナスゲームに必要なプログラム並びにデータが格納されている。
- [0114] サブRAM223は、これらの制御プログラムを実行するうえでの作業領域として利用される。
- [0115] 画像表示制御回路224は、ビデオRAM(図示せず)を備えており、メインディスプレイ5の表示内容を制御する。画像表示制御回路225は、ビデオRAM(図示せず)を備えており、第2ディスプレイ6の表示内容を制御する。特に、画像表示制御回路225は、主制御回路71から送信されたボーナスゲーム開始コマンドに基づいて、第2ディスプレイ6にボーナスゲームの画像表示を開始させる。この実施例では、主制御回路71及び副制御回路171を分離して設けているが、これらの回路を一体的に備えるようにすることも可能である。
- [0116] 次に、図10を参照に、本遊技システムを構成する管理サーバ80の構成について説明する。図10は、管理サーバ80の構成を示すブロック図である。管理サーバ80は、CPU81、ROM82、RAM83、8つの通信ポート84a〜84h等を備えている。ROM82は、通信制御プログラムを格納しており、これらをCPU81に出力する。また、RAM83は、通信ポート84a〜84hを介して送信されてくる情報等を一時的に記憶したり、CPU41の演算処理の際のワークメモリ領域として利用されたりする。各通信ポート84a〜84hには、各遊技機1a〜1hが接続されている。これにより、CPU81は、各遊技機1a〜1hを通信ポートの番号により認識することができる。尚、単一の通信ポートを使用してクライアント／サーバ型のネットワークを構築することも可能であるが、この場合、各遊技機1a〜1hを認識するために、各遊技機1a〜1hに対してIDを付与する処理が必要になる。
- [0117] 各遊技機1から送信された情報は、一旦管理サーバ80に送られる。そして、管理サーバ80は、受信した情報に送信先が含まれている場合にはこれを認識し、その送信先により特定される遊技機1が接続された通信ポート84から、その受信した情報を出力する。これにより、各遊技機1間で双方向のデータ通信が可能となる。
- [0118] 次に、表1図11A、図11B及び図11Cを参照して、管理サーバ80のROM82に記

憶されている、ボーナスゲーム時のコイン獲得枚数演算式、基準コイン枚数テーブル、種別掛率テーブル及び宝箱コイン枚数テーブルを説明する。

[0119] [数1]

$$\text{コイン払出枚数} = \frac{\text{基準コイン枚数}}{\text{基準コイン枚数}} \times \text{種別掛率 (1)} + \left(\frac{\text{宝箱コイン枚数}}{\text{コイン枚数}} \div \frac{\text{ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数}}{\text{ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数}} \right) \times \text{種別掛率 (2)}$$

[0120] 式1に示す演算式は、ボーナスゲーム時のコイン払出枚数の演算式であり、管理サーバ80のROM82に記憶されている。遊技機1a〜1hのうち、ボーナスゲームが実行されている遊技機においてボーナスゲーム後に払い出されるコインの枚数は、このコイン払出枚数の演算式によって演算される。コイン払出枚数の演算式に示すように、コイン払出枚数は、基準コイン枚数、種別掛率(1)、種別掛率(2)、宝箱のコイン枚数及びボーナスゲームが実行されている遊技機の台数で決定される。

[0121] 図11Aに示すテーブルは基準コイン枚数テーブルであり、コイン払出枚数を演算する際に参照されるテーブルである。基準コイン枚数テーブルは、管理サーバ80のROM82に記憶されている。基準コイン枚数テーブルで示されるように、ボーナスゲームで行われる戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割によって、基準コイン枚数が異なってくる。基準コイン枚数は、コイン払出枚数の演算式の係数となっているため、ボーナスゲームで行われる戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割によって、コインの払出枚数が異なってくる。ここで、味方キャラクターとは、各遊技機1a〜1hの遊技者が、戦闘ゲーム上で担当するキャラクターのことをいう。味方キャラクターが協力してドラゴンと戦闘を行うことによって、戦闘ゲームが進行していく。

[0122] 戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割には、「リーダー」と「パートナー」の2つがある。「リーダー」は、スロットゲーム時のリール3L, 3C, 3Rの全停止時に「ドラゴン」が3つ入賞ライン上に沿って並んだ遊技機(例えば、1a)の遊技者、つまり、ボーナスゲーム遊技状態を発生させた遊技機1aの遊技者が担当する味方キャラクターの役割である。「パートナー」は、他の遊技機によって発生された戦闘ゲームに参加する遊技者が担当する味方キャラクターの役割である。

[0123] 戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割がリーダーの場合、基準コイン枚数は5,000枚であり、戦闘ゲームでの味方キャラクターの役割がパートナーの場合、基準コ

イン枚数は1,000枚である。

- [0124] 次に、図11Bに示す種別掛率テーブルについて説明する。種別掛率テーブルも、基準枚数テーブルと同様に、コイン払出枚数を演算する際に参照されるテーブルである。種別掛率テーブルも管理サーバ80のROM82に記憶されている。種別掛率テーブルで示されるように、ボーナスゲームで行われる戦闘ゲームでの終了結果(以下、「ボーナスゲームの結果種別」という)によって、種別掛率(1)及び種別掛率(2)の値が異なっている。この種別掛率(1)及び種別掛率(2)は、コイン払出枚数の演算式の係数となっているため、ボーナスゲームの結果種別によって、コインの払出枚数が異なってくることになる。
- [0125] ボーナスゲームの結果種別には、「勝利」、「逃げる」及び「全滅」の3つがある。「勝利」は、戦闘ゲームにおいて、敵キャラクターであるドラゴンを退治した場合、つまり、敵キャラクターに「勝利」(敵のキャラクターのHPが“0”となった)した場合の結果種別である。「勝利」の場合の種別掛率(1)は1.0、種別掛率(2)も1.0である。「逃げる」は、戦闘ゲームにおいて、敵キャラクターであるドラゴンを退治せずに、戦闘場面から逃げ出す場合の結果種別である。後述するように、「逃げる」は、戦闘ゲームにおいて、リーダーを担当している遊技者が「逃げる」コマンドを選択した場合の結果種別である。「逃げる」の場合の種別掛率(1)は0.2、種別掛率(2)は1.0である。「全滅」は、戦闘ゲームにおいて、敵キャラクターであるドラゴンを退治せずに、全ての味方キャラクターが死亡した場合の結果種別である。後述するように、味方キャラクターのヒットポイント(以下「HP」という)が“0”になった場合に、味方キャラクターは死亡することになる。「全滅」の場合の種別掛率(1)は0.0、種別掛率(2)も0.0である。
- [0126] 次に、図11Cに示す宝箱コイン枚数テーブルについて説明する。宝箱コイン枚数テーブルも、基準枚数テーブルと同様に、コイン払出枚数を演算する際に参照されるテーブルである。宝箱コイン枚数テーブルも管理サーバ80のROM82に記憶されている。宝箱コイン枚数テーブルで示されるように、戦闘ゲームで敵キャラクターより獲得した宝箱の大きさによって、宝箱コイン枚数が異なっている。この宝箱コイン枚数は、コイン払出枚数の演算式のパラメーターとなっているため、宝箱の大きさによって、コインの払出枚数が異なってくることになる。

- [0127] 宝箱の大きさには、「大」、「中」及び「小」の3つがある。「大」の宝箱には、1,500枚のコインが入っている。「中」の宝箱には、1,000枚のコインが入っている。「小」の宝箱には、500枚のコインが入っている。
- [0128] 次に、図12A及び図12Bを参照して、具体的なコイン払出枚数について説明する。図12Aは、戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割が「リーダー」、宝箱の大きさが「中」、ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数が「3台」の場合のコイン払出枚数である。図12Aから明らかなように、ボーナスゲームの結果種別によって、コイン払出枚数に大きな違いがある。
- [0129] このように、戦闘ゲームの結果種別によって、コイン払出枚数が異なるので、味方キャラクターの行動形態、例えば、攻撃、魔法、逃げる等のコマンド一つ一つが特別遊技の結果、つまり、払い出されるコイン枚数に影響されるため、どのコマンドにするか戦略を立てる面白みが増し、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。
- [0130] 図12Bは、戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割が「パートナー」、宝箱の大きさが「中」、ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数が「3台」の場合のコイン払出枚数である。図12Bを図12Aと比較すると、コイン払出枚数に大きな違いがあるが、この違いは、戦闘ゲーム上での味方キャラクターの役割の差異に起因する。
- [0131] このように、スロットゲーム時のリール3L, 3C, 3Rの全停止時に「ドラゴン」が3つ入賞ライン上に沿って並んだ遊技機1の遊技者に払い出されるコイン枚数と、他の遊技機によって発生した戦闘ゲームに参加する遊技者に払い出されるコイン枚数を異なるようにすることで、両遊技者の公平性を確保することができる。
- [0132] 次に、遊技システム100で行われるボーナスゲームを、図13ー図27を参照して具体的に説明する。
- [0133] 前述したように、ボーナスゲームは、スロットゲームにおいて、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に「ドラゴン」が3つ入賞ライン8に沿って並ぶことにより、スロットゲーム遊技状態から移行されるボーナスゲーム遊技状態において実行されるゲームである。また、ボーナスゲームが全遊技機1aー1hのうちの1台の遊技機で実行される状態になると、LAN(ローカルネットワーク)ケーブル等の通信手段(通信回線)で接続されている全遊技機1aー1h(図7参照)においても、ボーナスゲームが実行可能な状態となる

。

- [0134] 全遊技機1a〜1hのうちの1台の遊技機(例えば、1a)において、スロットゲームにおいてリール3L, 3C, 3Rの全停止時に「ドラゴン」が3つ入賞ライン8に沿って並び、ボーナスゲーム遊技状態に移行すると、図13に示す画像がその遊技機1aの第2ディスプレイ6の画面6A(図1参照)に表示される。同時に、他の遊技機1b、・・・1hにおいては、図14に示す画像が、第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。図14に示す画像は、他の遊技機の遊技者にボーナスゲームの参加を促す画像である。ボーナスゲームに参加する意思のある遊技者は、十字スイッチ24(図1参照)を操作して、「はい」101を選択後、確定スイッチ25(図1参照)を押圧操作することによりボーナスゲームに参加することができる。但し、ボーナスゲームの参加には締切時間(図14の場合、後10秒後に締切)があり、この締切時間を過ぎると、ボーナスゲームには参加できず、図15に示すような画像が表示されることになる。また、ボーナスゲームの参加には定員があり、これを超えた場合も図15に示すような画像が第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。
- [0135] ボーナスゲームに参加する遊技者は、ボーナスゲームの参加料として、コイン200枚を投入する必要がある。図16の画像は、ボーナスゲームに参加する遊技者に参加料の投入を促すため、遊技機1b、・・・1hの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される画像である。
- [0136] 図17の画像は、戦闘ゲームの内容を説明するために、ボーナスゲームに参加している全遊技者の遊技機(例えば、1a、1b、1c)の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される画像である。
- [0137] 図17の画像の表示が終わると、図18Aに示すような画像がボーナスゲームを発生させた遊技機1aの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。図18Bに示すような画像(1例に過ぎない)がボーナスゲームに参加している全遊技者の遊技機(1a、1b、1c)の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。図18A及びBに示す画像は、戦闘ゲームに参加する遊技者が担当する味方キャラクターの役割と、その味方キャラクターの特徴を示すために表示される画像の一例である。図18Aの画像が表示された遊技機1aのキャラクターAの役割はリーダーであり、キャラクターAは攻撃と攻撃魔法を

得意としている。図18Bの画像が表示された遊技機(例えば、1b)のキャラクターBの役割はパートナーであり、キャラクターBは防御を得意としている。

[0138] 図18の画像の表示が終わると、図19に示す画像がボーナスゲームに参加している全遊技者の遊技機1a、1b、1cの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。図19に示す画像は、戦闘ゲームの開始を報知する画像である。また、図19に示す画像には、味方キャラクターであるキャラクターA201、キャラクターB202、キャラクターC203及び敵キャラクター204のドラゴンが表示されている。更にまた、図19の画像には、「HP」及び「MP」という数字が表示されている。「HP」はヒットポイントを意味する。各味方キャラクターのHPは、敵キャラクター204の攻撃や攻撃魔法によって減少し、HPが“0”になった場合、味方キャラクターは死亡することになる。また、「MP」はマジックポイントを意味し、MPが“0”になるまで、味方キャラクターは魔法を使用することができる。

[0139] 図20の画像は、味方キャラクターの行動を決定するための「コマンド選択画面」を示している。「コマンド選択画面」には、キャラクターA201の行動形態を決定するためのコマンドが数種類示されたコマンドメニュー205が表示されている。コマンドメニュー205には、「攻撃」、「魔法」、「防御」及び「逃げる」がある。十字スイッチ24を上下に押圧操作することによって、選択しようとするコマンドの横にある円マーク206を点灯させることができる。そして、確定スイッチ25が二度押圧操作されると、円マーク206の横に表示されているコマンドが、キャラクターAの次にとる行動として確定される。なお、「魔法」の横にある「MP=2」は、魔法を選択すると「MP」を2消費することを示している。

[0140] キャラクターの行動形態が選択されると、選択されたコマンドのとおりに行動するキャラクターの画像が、遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。図21A及びBの画像は、キャラクターA201又はB202の行動形態として「攻撃」又は「防御」が選択された場合に、キャラクターA201が敵キャラクター204のドラゴンを攻撃している画像であり、ドラゴンの攻撃有効に防御している画像である。また、図21A及びBに示される画像には、「中宝箱(コイン1,000枚)をゲット」という表示もされている。これは、敵キャラクター204を攻撃又は敵キャラクター204の攻撃を防御することによって

、1,000枚のコインが入った宝箱を入手したことを表示している。

[0141] 図22の画像は、図21A及びBの画像とは反対に、キャラクターA201、キャラクターB202及びキャラクターC203が敵キャラクター204に攻撃されている画像を示している。このような攻撃を敵キャラクター204から受けると、前述した「HP」が減少することになる。

[0142] 図23の画像は、キャラクターA201の行動形態として「逃げる」が選択された場合に、キャラクターA201、キャラクターB202及びキャラクターC203が逃げている画像を示している。この「逃げる」のコマンドは、リーダーであるキャラクターのみが選択することができるコマンドである。この「逃げる」のコマンドが選択されることにより、戦闘ゲームが終了し、図24Aに示すような画像が、遊技機1aの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。

[0143] 図24Aの画像は、戦闘ゲームの終了を示す画像の一例である。この画像は、敵キャラクターを退治した場合、つまり、敵キャラクターに「勝利」した場合（敵のキャラクターのHPが“0”となった場合）又は「逃げる」のコマンドが選択された場合に表示されるものである。具体的には、敵キャラクターに「勝利」したときに、パートナーとして戦闘ゲームを行った遊技機1bの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。この画像が表示された遊技機1bには、コインが1,333枚払い出されることになる。なお、リーダーを担当した遊技者の遊技機1aには、コインが5,333枚払い出されることになる（図27B参照）。

尚、「逃げる」場合では、リーダーを担当した遊技者の遊技機1aには、コインが1,333枚払い出されることになり（図24A）、パートナーを担当した遊技者の遊技機1aには、コインが533枚払い出されることになる（図24B）。

[0144] 一方、全ての味方キャラクターのHPが“0”となり、キャラクターA201、キャラクターB202及びキャラクターC203の全てが死亡した場合には、図25に示す画像が遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。そして、図25に示す画像が表示された後は、図26に示すような画像が戦闘ゲームの終了を示す画像として遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。図26の画像が示すように、味方のキャラクターの全ての「HP」が“0”になった場合は、コインの払出枚数が“0”枚となる。

- [0145] また、敵キャラクターを退治した場合、つまり、敵キャラクターに「勝利」した場合（敵のキャラクターのHPが“0”となった場合）には、図27Aに示すような画像が遊技機1a、1b、1cの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示される。図27Aに示す画像は、敵キャラクターを退治し、味方のキャラクターが喜んでいる画像である。敵キャラクターに「勝利」すると、図27B又は24Aに示すような画像が、遊技機1a、1b、1cの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示された後、ボーナスゲームの戦闘ゲームは終了し、再度スロットゲームが行われることになる。
- [0146] 次に、図28及び図29に示すフローチャートを参照して、遊技機1の主制御回路71のCPU121の制御動作の概要について説明する。
- [0147] まず、図28に示すように、CPU121は、ゲームスタートの入力が行われたか否かを判断する(ステップS1)。この処理において、CPU121は、スピンスイッチ15または最大BETスピンスイッチ18またはリピートBETスピンスイッチ19からのスタート信号の入力処理が行われたか否かを判断する。
- [0148] ステップS1の処理において、スピンスイッチ15または最大BETスピンスイッチ18またはリピートBETスピンスイッチ19からのスタート信号の入力処理が実行されていないと判断した場合、CPU121は、ステップS1の処理を繰り返す。
- [0149] ステップS1の処理において、スピンスイッチ15または最大BETスピンスイッチ18またはリピートBETスピンスイッチ19からのスタート信号の入力処理が実行されたと判断した場合、CPU121は、乱数サンプリング及び入賞判定処理を実行する(ステップS2)。乱数サンプリング処理において、CPU121は、乱数発生器126に対して乱数を発生する旨の信号を発生し、乱数サンプリング回路127に、3つのリール3L、3C、3R毎に乱数を抽出させる。そして、CPU121は、抽出した乱数の示す値をRAM123の所定の位置に記憶する。次に、入賞判定処理において、CPU121は、RAM123に記憶した乱数がROM122内に予め格納された図6の「確率抽選テーブル」のどの範囲に属するか、3つのリール3L、3C、3R毎に判断して、入賞ライン8に沿って停止する図柄を決定し、RAM123に記憶する。次に、CPU121は、この決定された停止図柄がROM122内に予め格納された「入賞図柄組合せテーブル」にあるどの入賞役に該当するか否かを判定する。この処理が終了した場合には、ステップS3に処

理を移す。

- [0150] 次に、CPU121は、リール3L, 3C, 3Rの回転処理を実行する(ステップS3)。この処理において、CPU121は、モータ駆動回路31に駆動信号を送ってリール3L, 3C, 3Rを回転駆動させる。この処理が終了した場合は、ステップS4に処理を移す。
- [0151] 次に、CPU121は、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、図5に示すような所定の表示態様であるか否かを判断する(ステップS4)。
- [0152] ステップS4の処理において、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、所定の表示態様でない(例えば、図5に示されないような「WILD-赤7-1BAR」のような図柄の組合せ)と判断した場合には、CPU121は、ハズレ図柄停止処理を実行する(ステップS5)。この処理において、CPU121は、ステップS3の処理により決定された停止図柄に対応してリール3L, 3C, 3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路31に送る。そして、モータ駆動回路31は、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、図5に示すような所定の表示態様とならないようにリール3L, 3C, 3Rを制御する。この処理が終了した場合には、ステップS1に処理を移す。
- [0153] ステップS4の処理において、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが図5に示すような所定の表示態様であると判断した場合には、CPU121は、入賞図柄停止処理を実行する(ステップS6)。この処理において、CPU121は、ステップS3の処理により決定された入賞図柄に対応して、リール3L, 3C, 3Rを停止制御する信号をモータ駆動回路31に送る。そして、モータ駆動回路31は、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、図5に示すような所定の表示態様となるようにリール3L, 3C, 3Rを制御する。この処理が終了した場合には、ステップS7に処理を移す。
- [0154] 次に、CPU121は、コイン払出処理を実行する(ステップS7)。この処理において、CPU121は、入賞の種類に対応したコイン払出指令信号をホッパー駆動回路32に供給してホッパー30から所定枚数のコインの払い出しを行う。この処理が終了した場合には、図29のステップS10に処理を移す。

- [0155] 次に、図29に示すように、CPU121は、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せであるか否かを判断する(ステップS10)。
- [0156] ステップS10の処理において、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せであると判断した場合には、CPU121は、ボーナスゲームが開始された旨の情報であるボーナスゲーム開始情報(特別遊技情報)を管理サーバ80に送信する(ステップS11)。この処理が終了した場合は、ステップS19に処理を移す。
- [0157] ステップS10の処理において、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せでないと判断した場合には、CPU121は、管理サーバ80よりボーナスゲーム開始予告命令(特別遊技参加選択情報)を受信したか否かを判断する(ステップS12)。この処理において、CPU121は、管理サーバ80の処理(図30のステップS102)によって送信されたボーナスゲーム開始予告命令を受信したか否かを判断する。ボーナスゲーム開始予告命令とは、ボーナスゲームが他の遊技機によって発生されたことを示す情報である。
- [0158] ステップS12の処理において、管理サーバ80よりボーナスゲーム開始予告命令を受信していないと判断した場合は、図28のステップS1に処理を移し、管理サーバ80よりボーナスゲーム開始予告命令を受信したと判断した場合は、CPU121は、ボーナスゲーム開始予告命令受信処理を実行する(ステップS13)。この処理において、CPU121は、ボーナスゲーム開始予告命令を受信し、図14に示す画像を第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS14に処理を移す。
- [0159] 次に、CPU121は、ボーナスゲーム参加情報(特別遊技参加情報)を管理サーバ80に送信するか否かを判断する(ステップS14)。ボーナスゲーム参加情報とは、ボーナスゲームに参加する旨の情報であり、ボーナスゲームが発生した遊技機とは別の遊技機により発せられる情報である。
- [0160] ステップS14の処理において、ボーナスゲーム参加情報を管理サーバ80に送信し

ないと判断した場合は、図28のステップS1に処理を移し、ボーナスゲーム参加情報を管理サーバ80に送信すると判断した場合は、ボーナスゲーム参加情報送信処理を実行する(ステップS15)。この処理において、CPU121は、ボーナスゲーム参加情報を管理サーバ80に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS16に処理を移す。

[0161] 次に、CPU121は、管理サーバ80より、参加を拒否する命令(以下、参加拒否命令という)を受信したか否かを判断する(ステップS16)。この処理において、CPU121は、管理サーバ80の処理(図30のステップS108)によって送信された参加拒否命令を受信したか否かを判断する。参加拒否命令とは、ボーナスゲームの参加が締め切られ、ボーナスゲームに参加できない旨の情報や図15に示す画像を遊技機1b-1hの第2ディスプレイ6の画面6A(図1参照)に表示を行わせる旨の情報等である。

[0162] ステップS16の処理において、管理サーバ80より参加拒否命令を受信したと判断した場合は、CPU121は、参加拒否命令受信処理を実行する(ステップS17)。この処理において、CPU121は、参加拒否命令を受信し、図15に示す画像を第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171に送信する。この処理が終了した場合は、図28のステップS1に処理を移す。

[0163] ステップS16の処理において、管理サーバ80より参加拒否命令を受信していないと判断した場合は、CPU121は、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが投入されたか否かを判断する。(ステップS18)。

[0164] ステップS18の処理において、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが投入されていないと判断した場合には、ステップS16に処理を戻し、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが投入されたと判断した場合には、ステップS19に処理を移す。

[0165] 次に、CPU121は、図32を参照して説明する(遊技機側)ボーナスゲーム制御処理を実行する(ステップS19)。この処理が終了した場合は、図28のステップS1に処理を移す。

[0166] なお、本実施例においては、乱数サンプリングによって停止図柄を決定した後、入賞判定処理(ステップS2)、図柄停止処理(ステップS5, S6)、コイン払出処理(ステ

ップS7)を実行しているが、これに限るものではない。例えば、乱数サンプリングによって停止図柄を決定した後、図柄停止処理、入賞判定処理を行うようにしてもよい。この入賞判定処理において、入賞の場合はコイン払出処理を行い(ステップS7に相当)、入賞でない場合は、コイン払出処理を行わないようにする。

[0167] 次に、図30を参照して、管理サーバ側ボーナスゲーム制御処理について説明する。この管理サーバ側ボーナスゲーム制御処理は、ボーナスゲーム時における管理サーバ80の処理をいう。

[0168] まず、図30に示すように、管理サーバ80は、遊技機1よりボーナスゲーム開始情報を受信したか否かを判断する(ステップS101)。この処理において、管理サーバ80は、遊技機1の処理(図29のステップS11)によって送信されたボーナスゲーム開始情報を受信したか否かを判断する。

[0169] ステップS101の処理において、遊技機1aよりボーナスゲーム開始情報を受信していないと判断した場合は、ステップS101の処理を繰り返し、遊技機1よりボーナスゲーム開始情報を受信したと判断した場合、管理サーバ80は、ボーナスゲーム開始時刻の決定を行う(ステップS102)。この処理が終了した場合は、ステップS103に処理を移す。

[0170] 次に、管理サーバ80は、遊技機1aよりボーナスゲーム開始情報を受信し、更に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム開始予告命令を遊技機に送信する(ステップS103)。このときの送信先は、例えば、発生した遊技機を除く全遊技機1b〜1hである。この処理が終了した場合は、ステップS104に処理を移す。

[0171] 次に、管理サーバ80は、遊技機1b〜1hよりボーナスゲーム参加情報を受信したか否かを判断する(ステップS104)。この処理において、管理サーバ80は、遊技機1aの処理(図29のステップS15)によって送信されたボーナスゲーム参加情報を受信したか否かを判断する。

[0172] ステップS104の処理において、遊技機1b〜1hよりボーナスゲーム参加情報を受信していないと判断した場合は、ステップS107に処理を移し、遊技機1b〜1hよりボーナスゲーム参加情報を受信したと判断した場合は、管理サーバ80は、ボーナスゲーム参加情報受信処理を実行する(ステップS105)。この処理が終了した場合は、ス

テップS106に処理を移す。

- [0173] 次に、管理サーバ80は、所定の参加定員を超えたか否かを判断する(ステップS106)。この処理において、管理サーバ80は、ステップS105の処理におけるボーナスゲーム参加情報の受信が所定回数以上行われたか否かを判断する。
- [0174] ステップS106の処理において、所定の参加定員を超えたと判断した場合は、ステップS108に処理を移し、所定の参加定員を超えていないと判断した場合は、管理サーバ80は、ボーナスゲームの開始時刻か否かを判断する(ステップS107)。
- [0175] ステップS106の処理において、ボーナスゲームの開始時刻でないと判断した場合には、ステップS104に処理を移し、ボーナスゲームの開始時刻であると判断した場合は、管理サーバ80は、参加拒否命令を遊技機1b〜1hに送信する(ステップS108)。参加拒否命令を送信される遊技機は、所定の参加要因を超えた後にボーナスゲーム参加情報を送信した遊技機又はボーナスゲーム参加情報を送信した遊技機を送信しなかった遊技機である。この処理が終了した場合は、ステップS109に処理を移す。
- [0176] 次に、管理サーバ80は、キャラクター情報決定処理を実行する(ステップS109)。この処理において、管理サーバ80は、ボーナスゲーム上に登場するキャラクターの特徴や、戦闘ゲーム上において味方キャラクターが行動する順番等を決定する。この処理が終了した場合は、ステップS110に処理を移す。
- [0177] 次に、管理サーバ80は、キャラクター情報報知命令を遊技機1a〜1cに送信する(ステップS110)。このときの送信先は、ボーナスゲームが実行される遊技機1aである。キャラクター情報報知命令とは、ステップS109の処理によって決定された情報(キャラクターの行動する順番等の情報)や、図18A及びBに示す画像を遊技機1a〜1cの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させる命令を含んでいる。この処理が終了した場合は、ステップS111に処理を移す。なお、戦闘ゲームにおいて味方キャラクターが行動する順番は、上記のキャラクター情報決定処理(ステップS110)で決定された順番に原則従うが、味方キャラクターの死亡等により味方キャラクターの順番に変更を要するときは、管理サーバは、再度キャラクター情報決定処理を行うようにしてもよい。この場合、キャラクター情報報知命令の遊技機1への送信は、後述する図31のス

テップS112の処理の前に実行される。

- [0178] 次に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム開始命令を遊技機1a〜1cに送信する(ステップS111)。このときの送信先は、ボーナスゲームが実行される遊技機1a〜1cである。ボーナスゲーム開始命令とは、ボーナスゲームを開始させる旨の情報や図19に示す画像を遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させる命令などを含んでいる。この処理が終了した場合は、図31のステップS112に処理を移す。
- [0179] 次に、図31に示すように、管理サーバ80は、遊技機1a〜1cよりコマンド入力情報を受信する(ステップS112)。コマンド入力情報とは、ボーナスゲームの戦闘ゲーム上でキャラクターが次にとる行動形態を示す旨の情報である。この処理において、管理サーバ80は、図32のステップS204の処理によって遊技機1より送信されたコマンド入力情報を受信する。この処理が終了した場合は、ステップS113に処理を移す。
- [0180] 次に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム上の状態情報を決定する。(ステップS113)。ボーナスゲーム上の状態情報の決定とは、ステップS112の処理で受信したコマンド入力情報に対応して味方及び敵キャラクターのHP、コインの入った宝箱の出現等の情報を決定することをいう。この処理が終了した場合は、ステップS114に処理を移す。
- [0181] 次に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム上の状態情報を更新する(ステップS114)。この処理において、管理サーバ80は、ステップS113の処理で決定されたボーナスゲーム上の状態情報をRAM83(図10参照)に記録(更新)する。この処理が終了した場合は、ステップS115に処理を移す。
- [0182] 次に、管理サーバ80は、状態情報更新命令を遊技機1a〜1cに送信する。(ステップS115)。このときの送信先は、ボーナスゲームが実行される遊技機1a〜1cである。状態情報更新命令とは、ステップS113の処理で決定されたボーナスゲーム上の状態情報を遊技機1のRAM123に記憶(更新)させる命令である。この処理が終了した場合は、ステップS116に処理を移す。なお、味方キャラクターいずれかのHPが“0”となった場合は、その味方キャラクターを担当する遊技者の遊技機1a〜1cに戦闘ゲームが終了した旨を送信するようにしている。
- [0183] 次に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム終了か否かを判断する(ステップS116)。

この処理において、管理サーバ80は、RAM83の記録を読み出し、全ての味方のキャラクターのHPが“0”であるか否か、敵キャラクターのHPが“0”であるか否か等の判断を行う。

- [0184] ステップS116の処理において、ボーナスゲーム終了でないと判断した場合は、ステップS112に処理を移し、ボーナスゲーム終了と判断した場合は、図33を参照して説明するコイン払出枚数演算処理を実行する(ステップS117)。この処理が終了した場合は、ステップS118に処理を移す。
- [0185] 次に、管理サーバ80は、ボーナスゲームが実行された全遊技機1a〜1cのコイン払出枚数演算結果がRAM83に記録されたか否かを判断する(ステップS118)。ここで、コイン払出枚数演算結果とは、ステップS117で実行されたコイン払出枚数演算処理の演算結果をいう。
- [0186] ステップS118の処理において、ボーナスゲームが実行された全遊技機1a〜1cのコイン払出枚数の演算結果がRAM83に記録されていないと判断した場合は、ステップS117に処理を移し、ボーナスゲームが実行された全遊技機1のコイン払出枚数の演算結果がRAM83に記録されたと判断した場合は、ボーナスゲーム終了命令を遊技機1a〜1cに送信する(ステップS119)。ボーナスゲーム終了命令とは、コイン払出枚数の演算結果や、ボーナスゲームを終了する旨の情報である。この処理が終了した場合は、図30のステップS101に処理を移す。
- [0187] 次に、図32を参照して、遊技機側ボーナスゲーム制御処理について説明する。この処理は、図29のステップS19で実行される処理である。
- [0188] まず、図32に示すように、CPU121は、キャラクター情報報知命令を受信する(ステップS201)。この処理により、CPU121は、図30のステップS110の処理によって管理サーバ80により送信されたキャラクター情報報知命令を受信し、図18A及びBに示すような画像を遊技機1a〜1cの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171(図8参照)に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS202に処理を移す。
- [0189] 次に、CPU121は、管理サーバ80よりボーナスゲーム開始処理を実行する。(ステップS202)。この処理において、CPU121は、図30のステップS111の処理によって

管理サーバ80より送信されたボーナスゲーム開始命令を受信する。この処理が終了した場合は、ステップS203に処理を移す。

[0190] 次に、CPU121は、ボーナスゲーム開始処理を実行する(ステップS203)。この処理において、CPU121は、図19に示すような画像を遊技機1a〜1cの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS204に処理を移す。

[0191] 次に、CPU121は、コマンド入力情報を管理サーバ80に送信する(ステップS204)。この処理が終了した場合は、ステップS205に処理を移す。なお、戦闘ゲームにおいて味方キャラクターの死亡等により、戦闘ゲームにおける味方キャラクターの行動の順番が変更になった場合は、ステップS208の処理の後に、管理サーバ80よりキャラクター情報報知命令を受信するようにしている。

[0192] 次に、CPU121は、管理サーバ80より状態情報更新命令を受信する。(ステップS205)。この処理において、CPU121は、図30のステップS115の処理によって管理サーバ80より送信された状態情報更新命令を受信する。この処理が終了した場合は、ステップS206に処理を移す。

[0193] 次に、CPU121は、状態情報更新開始処理を実行する(ステップS206)。この処理において、CPU121は、ステップS205の処理によって受信した状態情報更新命令に含まれた情報をRAM123に記録(更新)する。この処理が終了した場合は、ステップS207に処理を移す。

[0194] 次に、CPU121は、ボーナスゲーム中途処理を実行する(ステップS207)。この処理において、CPU121は、図21に示すような画像を遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS208に処理を移す。

[0195] 次に、CPU121は、管理サーバ80よりボーナスゲーム終了命令を受信したか否かを判断する(ステップS208)。この処理において、CPU121は、図31のステップS119の処理によって管理サーバ80より送信されたボーナスゲーム終了命令を受信したか否かを判断する。ここで、ボーナスゲーム終了命令は、戦闘ゲームにおいて、「勝利」、「逃げる」及び「全滅」が確定したときの全遊技機1a〜1c(但し、戦闘ゲームが行

われていない遊技機1dー1hを除く)に、或いは、戦闘ゲーム途中にHPが“0”となった味方キャラクターを担当する遊技者の遊技機1に、管理サーバ80から送信されるようになっている。

- [0196] ステップS208の処理において、管理サーバ80よりボーナスゲーム終了命令を受信していないと判断した場合は、ステップS204に処理を戻し、管理サーバ80よりボーナスゲーム終了命令を受信したと判断した場合は、CPU121は、管理サーバ80よりボーナスゲーム終了命令を受信する(ステップS209)。この処理が終了した場合は、ステップS210に処理を移す。
- [0197] 次に、CPU121は、コイン払出処理を実行する(ステップS210)。この処理が終了した場合は、ステップS211に処理を移す。
- [0198] 次に、CPU121は、ボーナスゲーム終了処理を実行する(ステップS211)。この処理において、CPU121は、図23ー図27に示すような画像を遊技機1の第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171に送信する。この処理が終了した場合は、図28のステップS1に処理を移す。
- [0199] 次に、図33を参照して、コイン払出枚数演算処理について説明する。この処理は、図31のステップS117で実行される処理である。
- [0200] まず、図33に示すように、管理サーバ80は、図33のフローチャートによってコイン払出枚数の演算結果を出そうとしている遊技機1が、ボーナスゲーム開始情報を管理サーバ80に送信(図29のステップS11)した遊技機1a(ボーナスゲームを発生させた遊技機1a)であるか否かを判断する。この判断によって、図33のフローチャートによってコイン払出枚数の演算結果を出そうとしている遊技機1の遊技者の担当する味方キャラクターの役割が「リーダー」又は「パートナー」のどちらであるのかがわかる。
- [0201] ステップS301の処理において、図33のフローチャートによってコイン払出枚数の演算結果を出そうとしている遊技機1が、ボーナスゲーム開始情報を管理サーバ80に送信(図29のステップS11)した遊技機1a(ボーナスゲームを発生させた遊技機1)であると判断した場合は、管理サーバ80は、基準コイン枚数を5,000枚としてRAM83に記録する(ステップS302)。この処理が終了した場合は、ステップS304に処理を

移す。

- [0202] ステップS301の処理において、図33のフローチャートによってコイン払出枚数の演算結果を出そうとしている遊技機1a〜1cが、ボーナスゲーム開始情報を管理サーバ80に送信(図29のステップS11)した遊技機1a(ボーナスゲームを発生させた遊技機1a)でないと判断した場合は、管理サーバ80は、基準コイン枚数を1,000枚としてRAM83に記録する(ステップS302)。この処理が終了した場合は、ステップS304に処理を移す。
- [0203] 次に、管理サーバ80は、ボーナスゲームの結果種別が、「勝利」であるか否かを判断する(ステップS304)。この処理において、管理サーバ80は、RAM83の記録を読み出し、敵キャラクターのHPが“0”であるか否かを判断する。
- [0204] ステップS304の処理において、ボーナスゲームの結果種別が、「勝利」であると判断した場合は、種別掛率(1)を1.0、種別掛率(2)を1.0としてRAM83に記録する(ステップS305)。この処理が終了した場合は、ステップS309に処理を移す。
- [0205] ステップS304の処理において、ボーナスゲームの結果種別が、「勝利」でないと判断した場合は、管理サーバ80は、ボーナスゲームの結果種別が、「逃げる」であるか否かを判断する(ステップS306)。この処理において、管理サーバ80は、図20に示すような画像において、コマンドメニューから「逃げる」が選択され、確定スイッチ25により発生した信号を受信したか否かを判断する。
- [0206] ステップS306の処理において、ボーナスゲームの結果種別が、「逃げる」であると判断した場合は、種別掛率(1)を0.2、種別掛率(2)を1.0としてRAM83に記録する(ステップS307)。この処理が終了した場合は、ステップS309に処理を移す。
- [0207] ステップS306の処理において、ボーナスゲームの結果種別が、「逃げる」でないと判断した場合は、種別掛率(1)を0.0、種別掛率(2)を0.0としてRAM83に記録する(ステップS308)。この処理が終了した場合は、ステップS309に処理を移す。なお、戦闘ゲームの途中で、味方キャラクターいずれかのHPが“0”となった場合も、ステップS308の処理が実行されるようになっている。
- [0208] 次に、管理サーバ80は、演算処理を実行する(ステップS309)。この処理において、管理サーバ80は、図11に示すコイン払出枚数の演算式を用いて、コイン払出枚数

の演算処理を実行する。この演算処理においては、ステップS302、ステップS303、ステップS305、ステップS307、ステップS308の処理によってRAM83に記録された係数及びパラメーター、ボーナスゲーム上で獲得した宝箱のコイン枚数、ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数を考慮して、コイン払出枚数の演算処理を実行する。

[0209] 次に、管理サーバ80は、演算結果をRAM83に記録する(ステップS310)。この処理において、管理サーバ80は、ステップS309で実行された演算処理の演算結果をRAM83に記録する。この処理が終了した場合は、図31のステップS118に処理を移す。

[0210] 以上、実施例1について説明したが、本発明はこれに限られるものではない。

[0211] 実施例においては、敵キャラクターを一のドラゴンのみとしているが、これに限らず、敵キャラクターを複数にしてもよい。例えば、敵キャラクターを主キャラクターと一又は複数の副キャラクターで構成するようにしてもよい。

[0212] また、実施例においては、ある遊技者の担当するキャラクターが「HP」＝“0”となって死亡した場合であっても、ボーナスゲームの結果種別が「勝利」又は「逃げる」の場合であれば、その遊技者の遊技機のコインの払出枚数は“0”枚とならないが、これに限らず、コインの払出枚数を“0”枚としてもよい。つまり、図11(b)の種別掛率テーブルにおいて、ボーナスゲームの結果種別の「勝利」を「勝利(HPが“0”でない)」と「勝利(HPが“0”である)」に分けて、「勝利(HPが“0”である)」の種別掛率(1)と種別掛率(2)の数値を“0.0”としてもよい。同様に、ボーナスゲームの結果種別の「逃げる」を「逃げる(HPが“0”でない)」と「逃げる(HPが“0”である)」に分けて、「逃げる(HPが“0”である)」の種別掛率(1)と種別掛率(2)の数値を“0.0”としてもよい。これによって、ボーナスゲームの結果種別が「勝利」又は「逃げる」の場合であっても、キャラクターが「HP」＝“0”となって死亡した場合は、コインの払出枚数を“0”枚とすることができる。

[0213] また、実施例のボーナスゲームの終了時においては、図11に示すように、敵キャラクターから獲得した宝箱のコインは、味方のキャラクターの人数で均等割りされて、各キャラクターの担当する遊技者の遊技機でコインが払い出されるが、これに限らず、

宝箱のコインの全ては、戦闘ゲーム上の味方キャラクターの役割でリーダーを担当する遊技者に付与するようにしてもよい。

[0214] また、実施例においては、ボーナスゲームが実行される契機は、複数の遊技機1のうち少なくとも1つの遊技機1のスロットゲームにおいて、リール3L, 3C, 3Rの全停止時に「ドラゴン」が入賞ライン8に沿って並ぶことであるが、これに限られるものではない。例えば、ボーナスゲームの契機として、乱数抽出による抽選(この場合、抽選機能は管理サーバ80でも遊技機1のどちらに持たせてもよい)で入賞した場合、ある期間における単位遊技(スロットゲーム)数が所定数を超過した場合、前回のボーナスゲームから所定時間を経過した場合、スロットゲームにおけるコイン投入数が所定数を超過した場合、又はコイン払出枚数が所定数を超過した場合等にしてもよい。更に、有効ライン上ではなく表示領域内に1又は複数の図柄が停止することを契機としてもよい。

[0215] 実施例においては、管理サーバ80をサーバとし、かつ、各遊技機1をクライアントとしたいわゆるクライアント／サーバ型のネットワークによる遊技システムが実現されているが、これに限られるものではない。つまり、本実施例の遊技システムは、ピア・ツー・ピア型のネットワークのように、上記管理サーバを持たないネットワークで実現するようにしてもよい。

[0216] [実施例2]

次に、図34を参照して、実施例2について説明する。なお、実施例1と差異がある部分のみ説明を行うものとし、実施例1と同じ内容の部分はものは原則説明を省略するものとする。

[0217] 図7に示すように、実施例1の遊技システム100は、複数の遊技機1a〜1hと管理サーバ80との間を所定の情報が通信可能な状態で接続されている、いわゆるクライアント／サーバ型のネットワークで構成される遊技システムであった。

[0218] 一方、図34に示すように、実施例2での遊技システム200も、実施例1の遊技システム100と同様にクライアント／サーバ型のネットワークで構成される。しかし、実施例2では、遊技機1a〜1hとは別個の管理サーバ80を設けるのではなく、遊技機1a〜1hのいずれかの遊技機1a〜1hに実施例1の管理サーバ80と同様の機能をもつ

通信制御手段を内蔵するように構成した遊技システムについて説明する。なお、本実施例においては、遊技機1aを構成する周辺装置等の符号の終わりに「a」を付記する。同様に、遊技機1b〜1hを構成する周辺装置等の符号の終わりには「b」〜「h」を付記する。例えば、遊技機1aを構成するROM122は「ROM122a」となる。

[0219] 図34は、実施例2に係る遊技システム200全体の概略構成を示す説明図である。この遊技システムは、複数の遊技機1で構成されている。遊技機1aと各遊技機1b〜1h間は、LANケーブル等の通信手段を介して、所定の情報が送受信可能な状態で接続されている。そして、上記したように、遊技機1a〜1hのうち遊技機1aにはサーバと同様の機能を持つ通信制御手段を有している。なお、遊技機1a以外の遊技機1b〜1hは、遊技機1aのような通信制御手段を有していない。遊技機1aの通信制御手段については後述する。

[0220] なお、本実施例の遊技システムを構成する各遊技機1a〜1hに、自己の遊技機が本遊技システムのサーバとして機能するマスターとなるのか、クライアントとして機能するスレーブとなるのかを決定するマスタースレーブ決定手段を設けてもよい。この場合、各遊技機1に予め管理サーバ80と同様の機能をもつ通信制御手段を設けておく。そして、マスタースレーブ決定手段によりマスターとなることが決定された遊技機1は、その通信制御手段により、管理サーバ80と同様に本遊技システムの通信処理を制御する。

[0221] 次に、上記した遊技機1aの通信制御手段について図40を参照して説明する。図40は、遊技機1aにおける遊技処理動作を制御する主制御回路71aと、主制御回路71aに電気的に接続する周辺装置(アクチュエータ)と、主制御回路71aから送信される制御指令に基づいてメインディスプレイ5a、第2ディスプレイ6aを制御する副制御回路171aとを含む回路構成を示す。なお、主制御回路71aのCPU121aとアクチュエータは、入力ポート及び出力ポートで接続されているが、実施例1と同様に入力ポート及び出力ポートの記載を省略している。また、遊技機1aにおける遊技処理動作を制御する主制御回路71a等は実施例1の図8の主制御回路71等と同様の機能を有する。従って、主制御回路71a等の説明は省略する。

[0222] 図40に示すように、遊技機1のROM122aは、通信制御プログラム等も格納されて

おり、これをCPU121aに送信する。このROM122aには、実施例1で前述したボーナスゲーム時のコイン獲得枚数演算式、基準枚数テーブル、種別掛率テーブル及び宝箱コイン枚数テーブルも格納されている(図11(a)〜(c)参照)。また、CPU121aは通信ポート129b〜129hに接続されている。この通信ポート129b〜129hはそれぞれ遊技機1b、1c・・・1hに接続されている。これにより、CPU121aは、各遊技機1を通信ポートの番号により識別することができる。また、RAM123aには、通信ポート129b〜129hを介して送信されてくる情報等を一時的に記憶したり、CPU121aの演算処理の際のワークメモリ領域として利用されたりする。

[0223] 実施例2において、遊技システム200で行われるボーナスゲームの説明は、実施例1で説明したボーナスゲームの説明と同じ内容である(図13〜図27参照)。但し、前述したように、遊技機1aは実施例1の管理サーバ80と同じサーバ機能を有している。

[0224] 次に、図35に示すフローチャートを参照して、実施例2における遊技機1aの主制御回路71aのCPU121aの制御動作の概要について説明する。なお、図35のステップS401〜ステップS404は、実施例1の図28のステップS1〜ステップS4と共通するため、説明を省略する。

[0225] また、遊技機1aとLANケーブルで接続されている遊技機1b〜1hの主制御回路71a〜71hのCPU121b〜121hの制御動作は、実施例1の遊技機1の主制御回路71のCPU121の制御動作と同じであるため、本実施例において、CPU121b〜121hの制御動作の説明を省略する。また、本実施例における管理サーバ側ボーナス制御処理は、実施例1の管理サーバ側ボーナス制御処理の説明と共通であるため、ここでは省略する。

[0226] まず、図35に示すように、ステップS404の処理において、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが、所定の表示態様でない(例えば、図5に示されないような「WILD―赤7―1BAR」のような図柄の組合せ)と判断した場合には、CPU121aは、ハズレ図柄停止処理を実行する(ステップS405)。この処理において、CPU121aは、ステップS403の処理により決定された停止図柄に対応してリール3La、3Ca、3Raを停止制御する信号をモータ駆動回路31aに送る。そして、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8に沿って停止する

図柄の組合せが、図5に示すような所定の表示態様とならないように制御する。この処理が終了した場合には、ステップS401に処理を戻す。

[0227] ステップS404の処理において、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが図5に示すような所定の表示態様であると判断した場合には、CPU121aは、入賞図柄停止処理を実行する(ステップS406)。この処理において、CPU121aは、ステップS403の処理により決定された入賞図柄に対応して、リール3La、3Ca、3Raを停止制御する信号をモータ駆動回路31aに送る。そして、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが、図5に示すような所定の表示態様となるように制御する。この処理が終了した場合には、ステップS407に処理を移す。

[0228] 次に、CPU121aは、コイン払出処理を実行する(ステップS407)。この処理において、この処理が終了した場合には、ステップS408に処理を移す。

[0229] 次に、CPU121aは、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せであるか否かを判断する(ステップS408)。

[0230] ステップS408の処理において、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せであると判断した場合には、図37のステップS420に処理を移す。

[0231] 図36に示すように、ステップS408の処理において、リール3La、3Ca、3Raの全停止時に入賞ライン8aに沿って停止する図柄の組合せが、3つの「ドラゴン」からなる図柄の組合せでないと判断した場合には、CPU121aは、他の遊技機1b〜1hよりボーナスゲーム開始情報を受信したか否かを判断する(ステップS411)。この処理において、CPU121aは、他の遊技機1b〜1hの処理(後述する図29のステップS11)によって送信されたボーナスゲーム開始情報を受信したか否かを判断する。

[0232] ステップS411の処理において、他の遊技機1b〜1hよりボーナスゲーム開始情報を受信していないと判断した場合は、図35のステップS401に処理を移し、他の遊技機1b〜1hよりボーナスゲーム開始情報を受信したと判断した場合は、CPU121aは、ボーナスゲーム開始情報受信処理を実行する(ステップS412)。この処理が終了し

た場合は、ステップS403に処理を移す。

[0233] 次に、CPU121aは、ボーナスゲーム開始時刻の決定を行う(ステップS413)。この処理が終了した場合は、ステップS414に処理を移す。

[0234] 次に、CPU121aは、ボーナスゲーム開始予告送信処理を実行する(ステップS414)。この処理において、CPU121aは、ボーナスゲーム開始予告命令を他の遊技機1b〜1hに送信する。また、CPU121aは、図35のステップS408で“No”の場合には、図14に示す画像を第2ディスプレイ6aの画面6Aaに表示させるための信号を副制御回路171aに送信する。この処理が終了した場合は、ステップS415に処理を移す。

[0235] 次に、CPU121aは、ボーナスゲーム参加処理が実行されたか否かを判断する(ステップS415)。この処理において、CPU121aは、図14に示す画像が表示されているときに遊技者の操作により確定スイッチ25aが操作され、発生した信号を受信したか否かを判断する。

[0236] ステップS415の処理において、ボーナスゲーム参加処理が実行されていないと判断した場合には、図37のステップS420に処理を移し、ボーナスゲーム参加処理が実行されたと判断した場合は、CPU121aは、ボーナスゲーム参加処理を実行する(ステップS416)。この処理が終了した場合は、ステップS417に処理を移す。

[0237] 次に、CPU121aは、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが、ステップS414で決定された開始時刻までに投入されたか否かを判断する(ステップS417)。

[0238] 図37に示すように、ステップS417の処理において、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが、ステップS414で決定された開始時刻までに投入されたと判断した場合は、ステップS423に処理を移し、ボーナスゲームの参加に必要な所定数のコインが、ステップS414で決定された開始時刻までに投入されていないと判断した場合は、CPU121aは、ボーナスゲーム開始予告命令を遊技機1b〜1hに送信する(ステップS420)。この処理が終了した場合は、ステップS421に処理を移す。

[0239] 次に、CPU121aは、他の遊技機1b〜1hによりボーナスゲーム参加情報を受信したか否かを判断する(ステップS421)。

[0240] ステップS421の処理において、他の遊技機1b〜1hよりボーナスゲーム参加情報

を受信していないと判断した場合は、ステップS424に処理を移し、他の遊技機1b〜1hよりボーナスゲーム参加情報を受信したと判断した場合は、CPU121aは、ボーナスゲーム参加情報受信処理を実行する(ステップS422)。この処理が終了した場合は、ステップS423に処理を移す。

[0241] 次に、CPU121aは、所定の参加定員を超えたか否かを判断する(ステップS423)。

[0242] ステップS423の処理において、所定の参加定員を超えたと判断した場合は、図38のステップS431に処理を移し、所定の参加定員を超えていないと判断した場合は、CPU121aは、ボーナスゲームの開始時刻か否かを判断する(ステップS424)。

[0243] ステップS424の処理において、ボーナスゲームの開始時刻でないと判断した場合には、ステップS421に処理を戻し、図37に示すように、ボーナスゲームの開始時刻であると判断した場合は、CPU121aは、参加・拒否命令を他の遊技機1b〜1hに送信する。また、CPU121aは、図15に示す画像を第2ディスプレイ6aの画面6Aaに表示させるための信号を副制御回路171aに送信する。この処理が終了した場合は、ステップS432に処理を移す。

[0244] 次に、CPU121aは、キャラクター情報決定処理を実行する(ステップS432)。この処理において、CPU121aは、ボーナスゲーム上に登場するキャラクターの特徴や、キャラクターの行動の順番等を決定する。この処理が終了した場合は、ステップS433に処理を移す。

[0245] 次に、CPU121aは、キャラクター情報報知処理を実行する(ステップS433)。この処理において、CPU121aは、キャラクター情報報知命令をボーナスゲーム実行中の他の遊技機1b〜1hに送信する。キャラクター情報報知命令とは、ステップS433の処理によって決定された情報や、図18に示す画像を他の遊技機1b〜1hの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させる命令を含んでいる。また、CPU121aは、遊技機1aがボーナスゲーム実行中の場合は、図18に示すような画像を第2ディスプレイ6aの画面6Aaに表示させるための信号を副制御回路171a(図40参照)に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS434に処理を移す。

[0246] 次に、CPU121aは、ボーナスゲーム開始処理を実行する(ステップS434)。この

処理において、CPU121aは、ボーナスゲーム開始命令を他の遊技機1b〜1hに送信する。ボーナスゲーム開始命令とは、ボーナスゲームを開始させる旨の情報や図19に示す画像を他の遊技機1b〜1hの第2ディスプレイ6の画面6Aに表示させる命令などを含んでいる。また、CPU121aは、遊技機1aがボーナスゲーム実行中の場合は、図19に示すような画像を第2ディスプレイ6aの画面6Aaに表示させるための信号を副制御回路171aに送信する。この処理が終了した場合は、ステップS435に処理を移す。

[0247] 次に、CPU121aは、コマンド入力情報受信処理を実行する(ステップS435)。この処理において、CPU121aは、コマンド入力情報を他の遊技機1b〜1hより受信する。コマンド入力情報とは、ボーナスゲームの戦闘ゲーム上でキャラクターが次にとる行動形態を示す旨の情報である。また、CPU121aは、遊技機1aがボーナスゲーム実行中の場合は、図20に示す画像が表示されているときに遊技者の操作により確定スイッチ25aが操作され、発生した信号を受信する。この処理が終了した場合は、ステップS436に処理を移す。

[0248] 次に、CPU121aは、ボーナスゲーム上の状態情報を決定する。(ステップS436)。ボーナスゲーム上の状態情報の決定とは、ステップS435の処理のコマンド入力情報に対応して味方及び敵キャラクターのHP、コインの入った宝箱の出現等の情報を決定することを言う。この処理が終了した場合は、ステップS437に処理を移す。

[0249] 次に、CPU121aは、ボーナスゲーム上の状態情報を更新する(ステップS437)。この処理において、CPU121aは、ステップS436の処理で決定されたボーナスゲーム上の状態情報をRAM123a(図40参照)に記録(更新)する。この処理が終了した場合は、ステップS438に処理を移す。

[0250] 次に、CPU121aは、状態情報更新処理を実行する(ステップS438)。この処理において、CPU121aは、状態情報更新命令を遊技機1b〜1hに送信する。状態情報更新命令とは、ステップS436の処理で決定されたボーナスゲーム上の状態情報を他の遊技機1b〜1hのRAM123に記憶(更新)させる命令である。また、CPU121aは、遊技機1aがボーナスゲーム実行中の場合は、ボーナスゲーム中途処理を実行する。この処理において、CPU121aは、図21に示すような画像を遊技機1の第2ディ

スプレイ6の画面6Aに表示させるための信号を副制御回路171に送信する。この処理が終了した場合は、ステップS439に処理を移す。

[0251] 次に、CPU121aは、ボーナスゲーム終了か否かを判断する(ステップS439)。この処理において、CPU121aは、RAM83aの記録を読み出し、全ての味方のキャラクターのHPが“0”であるか否か、敵キャラクターのHPが“0”であるか否か等の判断を行う。

[0252] ステップS439の処理において、ボーナスゲーム終了でないと判断した場合は、ステップS435に処理を移し、ボーナスゲーム終了と判断した場合は、図39に示すように、図33を参照して説明したコイン払出枚数演算処理を実行する(ステップS441)。この処理が終了した場合は、ステップS442に処理を移す。

[0253] 次に、CPU121aは、ボーナスゲームが実行された全遊技機1のコイン払出枚数演算結果がRAM123aに記録されたか否かを判断する(ステップS442)。ここで、コイン払出枚数演算結果とは、ステップS441で実行されたコイン払出枚数演算処理の演算結果をいう。

[0254] ステップS442の処理において、ボーナスゲームが実行された全遊技機1のコイン払出枚数の演算結果がRAM123aに記録されていないと判断した場合は、ステップ443に処理を移し、ボーナスゲームが実行された全遊技機1のコイン払出枚数の演算結果がRAM123aに記録されたと判断した場合は、ボーナスゲーム終了処理を実行する(ステップS443)。この処理において、CPU121aは、ボーナスゲーム終了命令を遊技機1b〜1hに送信する。また、CPU121aは、遊技機1aがボーナスゲーム実行中の場合は、図23〜図27に示すような画像を第2ディスプレイ6aの画面6Aaに表示させるための信号を副制御回路171aに送信するとともに、コインの払い出しが行われる場合は、コイン払出処理を実行する。この処理が終了した場合は、図35のステップS401に処理を移す。

[0255] [実施例3]

次に、図41及び図42を参照して、実施例3について説明する。なお、実施例1と差異がある部分のみ説明を行うものとし、実施例1と同じ内容の部分は原則説明を省略する。

- [0256] 実施例1の図30に示す管理サーバ側ボーナスゲーム制御処理は、ボーナスゲームが単発で発生した場合の管理サーバ80の制御処理を示した。一方、本実施例では、ボーナスゲームが所定期間中に2つ発生した場合の管理サーバ80の制御処理について説明する。
- [0257] なお、実施例3において、遊技システム200で行われるボーナスゲームの説明は、実施例1で説明したボーナスゲームの説明と同じ内容である(図13〜図27参照)。
- [0258] 次に、図41及び図42に示すフローチャートを参照して、実施例3における管理サーバ側ボーナスゲーム制御処理について説明する。前述したように、この管理サーバ側ボーナスゲーム制御処理は、ボーナスゲーム時における管理サーバ80の処理をいう。特に、本実施例においては、ボーナスゲームが所定期間内に2つ発生した場合の管理サーバ80の制御処理である。なお、図41のステップS503〜ステップS511は、実施例1の図30のステップS103〜ステップS111と共通するため、説明を省略する。同様に、本実施例の遊技機1の主制御回路71のCPU121の制御動作は、実施例1の図28、図29及び図32に示すフローチャートの制御動作と同じであるため、説明を省略している。
- [0259] まず、図41に示すように、ステップS501の処理において、管理サーバ80は、遊技機1よりボーナスゲーム開始情報を受信したか否かを判断する。この処理において、管理サーバ80は、遊技機1の処理(図29のステップS11)によって送信されたボーナスゲーム開始情報を受信したか否かを判断する。
- [0260] ステップS501の処理において、遊技機1よりボーナスゲーム開始情報(第1情報)を受信していないと判断した場合は、ステップS501の処理を繰り返し、遊技機1よりボーナスゲーム開始情報(第1情報)を受信したと判断した場合は、管理サーバ80は、ボーナスゲーム開始時刻の決定を行う(ステップS502)。詳しくは、図42で説明する。この処理が終了した場合は、ステップS503に処理を移す。
- [0261] 次に、図41のステップS502で実行されるボーナスゲーム開始処理について、図42を用いて説明する。
- [0262] まず、図42に示すように、ステップS521の処理において、管理サーバ80は、遊技機1aよりボーナスゲーム開始情報(第1情報)を受信する。この処理が終了した場合

には、ステップS522に処理を移す。

[0263] 次に、管理サーバ80は、所定期間中に、更にボーナスゲーム開始情報(第2情報)を受信したか否かを判断する(ステップS522)。この処理において、管理サーバ80は、所定期間中にボーナスゲーム開始情報(第2情報)を受信したと判断した場合には、ステップS527に処理を移し、所定期間中にボーナスゲーム開始情報(第2情報)を受信していないと判断した場合には、ステップS523に処理を移す。

[0264] 次に、管理サーバ80は、遊技群選択処理を実行する。この処理において、管理サーバ80は、ボーナスゲーム開始情報(第1情報)に基づいて実行されるボーナスゲームに参加可能な遊技機群とボーナスゲーム開始情報(第2情報)に基づいて実行されるボーナスゲームに参加可能な遊技機群とを全遊技機1a〜1hの中から選択する。この処理が終了した場合には、ステップS525に処理を移す。

[0265] 次に、管理サーバ80は、選択された遊技機群毎にボーナスゲーム開始予告命令を送信する時間を決定する。この処理が終了した場合には、ステップS526に処理を移す。

[0266] 次に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム開始予告命令を送信する時間に到達したか否かを判断する(ステップS526)。ボーナスゲーム開始予告命令を送信する時間に到達していないと判断した場合には、ステップS526の処理を繰り返し、ボーナスゲーム開始予告命令を送信する時間に到達していると判断した場合は、ステップS527に処理を移す。

[0267] 次に、管理サーバ80は、ボーナスゲーム開始予告命令を遊技機に送信する(ステップS103)。このときの送信先は、全遊技機1a〜1hである。この処理が終了した場合は、本サブルーチンを終了する。

[0268] 上記のように、所定期間中にボーナスゲーム開始情報(第1情報)の他にボーナスゲーム開始情報(第2情報)を受信した場合には、遊技機1a〜1hから遊技機群が選択される。例えば、この遊技機群を選択する際に、ボーナスゲームが発生した遊技機を中心とした周辺の遊技機が遊技機群として選択されるようにすることにより、ボーナスゲームが発生した遊技機を中心として遊技者の遊技意欲を向上させるとともに、遊技場の活性化を図ることが可能である。

[0269] なお、本実施例において、ボーナスゲームが所定期間中に2つ発生した場合について説明したが、これに限らない。すなわち、ボーナスゲームが所定期間中に最初のボーナスゲームが発生した後は、後続のボーナスゲームが複数発生するようにしてもよい。この場合、後続のボーナスゲームは、最初に発生したボーナスゲームが終了するまで、ボーナスゲームの実行が待機されるようにしてもよい。そして、ボーナスゲームが終了する度に次に発生したボーナスゲームが実行されるようにしてもよい。

[0270] [実施例4]

次に、図43を参照して、実施例4について説明する。なお、実施例2と差異がある部分のみ説明を行うものとし、実施例2と同じ内容の部分は原則説明を省略する。図43は、遊技機1a～1hがネットワーク302を経由して接続されている、遊技機ネットワークシステム300の概要を示す。このシステム300では、実施例2と異なり、それぞれの遊技機1a～1h間に優劣がなく、全て同じ能力を保有することができる。即ち、どの遊技機1a～1hもボーナスゲームを発生でき、また、他の遊技機で発生したボーナスゲームに、遊技者が参加可能と成るような構成を各遊技機が有している。更に、各遊技機1a～1hは、実施例1の管理サーバとしての機能も有する。そして、実施例3のように、複数のボーナスゲーム発生があった場合、また、特定の遊技機(例えば1a～1c)を選択可能にすることもできる。

請求の範囲

- [1] 通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段、及び、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段を有する複数の遊技機と、
前記複数の遊技機と通信手段を介して接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバと、を備えた遊技システムであって、
前記複数の遊技機は、前記特別遊技発生手段によって特別遊技が発生された旨の特別遊技情報を前記管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段、及び、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を前記管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段を備え、
前記管理サーバは、前記特別遊技情報送信手段によって送信された特別遊技情報を受信する特別遊技情報受信手段、前記特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機に前記特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を送信する特別遊技発生情報送信手段、前記特別遊技参加情報を前記複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段、及び、前記特別遊技の結果に応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令を遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段とを備えたことを特徴とする遊技システム。
- [2] 請求項1に記載の遊技システムにおいて、
前記管理サーバにおける前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信した遊技機と、前記特別遊技情報を送信していない遊技機とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする遊技システム。
- [3] 請求項1または2に記載の遊技システムにおいて、
前記管理サーバにおける前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記特別遊技の結果に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする遊技システム。
- [4] 通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段、及び、

遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段を有する複数の遊技機と通信手段を介して接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバであって、

前記特別遊技が発生された旨の特別遊技情報を前記複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機より受信する特別遊技情報受信手段、前記特別遊技情報を送信した遊技機以外の遊技機に前記特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を送信する特別遊技発生情報送信手段、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を前記複数の遊技機より受信する特別遊技参加情報受信手段、及び、前記特別遊技の結果に応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を遊技者に付与させる命令を遊技機に送信する遊技価値付与命令送信手段とを備えたことを特徴とする管理サーバ。

[5] 請求項4に記載の管理サーバにおいて、

前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記複数の遊技機のうち少なくとも一つの遊技機と、当該遊技機以外の遊技機とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする管理サーバ。

[6] 請求項4または5に記載の管理サーバにおいて、

前記遊技価値付与命令送信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記複数の遊技機に送信する場合に、前記特別遊技の結果に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なるように命令を送信することを特徴とする管理サーバ。

[7] 通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別遊技発生手段、及び、遊技者に遊技価値を付与する遊技価値付与手段を備え、当該遊技価値付与手段によって払い出される遊技価値の量を統括して管理するための管理サーバと通信手段を介して接続されている遊技機であって、

特別遊技が発生した旨の特別遊技発生情報を前記管理サーバより受信する特別遊技発生情報受信手段、前記特別遊技に参加する旨の特別遊技参加情報を前記管理サーバに送信する特別遊技参加情報送信手段、及び、前記特別遊技の結果に

応じて、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記管理サーバより受信する遊技価値付与命令受信手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

[8] 請求項7に記載の遊技機であって、

前記特別遊技が発生された旨の特別遊技情報を前記通信手段を介して前記管理サーバに送信する特別遊技情報送信手段を備え、

前記遊技価値付与命令受信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記管理サーバより受信する場合に、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信した場合と、前記特別遊技情報送信手段によって特別遊技情報を送信しない場合とでは、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる命令を受信することを特徴とする遊技機。

[9] 請求項7又は8に記載の遊技機において、

前記遊技価値付与命令受信手段は、前記遊技価値付与手段に遊技価値を付与させる命令を前記管理サーバより受信する場合に、前記特別遊技の結果に応じて、前記遊技価値付与手段に付与させる遊技価値が異なる命令を受信することを特徴とする遊技機。

[10] 通常遊技及び通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能な第1の遊技機と、該第1の遊技機との間で情報の送受信可能な管理サーバと、該管理サーバとの間で情報の送受信可能な第2の遊技機を含む遊技システムであって、

前記第1の遊技機において前記通常遊技から前記特別遊技へ移行する際に、前記第1の遊技機は、前記特別遊技が発生する旨の特別遊技情報を前記管理サーバに送信し、

前記管理サーバは、前記特別遊技情報を受信し、前記特別遊技情報に基づいて特別遊技参加選択情報を生成し、該特別遊技参加選択情報を前記第2の遊技機に送信し、

前記第2の遊技機は、前記第2の遊技機の遊技者に対して、前記特別遊技参加選択情報を提供し、前記第2の遊技機の遊技者の参加選択入力に基づいて、特別遊技参加情報を生成し、前記管理サーバに送信し、

前記管理サーバは、前記特別遊技参加情報に基づいて、前記特別遊技の開始命

令を前記第1の遊技機及び前記第2の遊技機に送信し、前記特別遊技の進行に伴い、進行情報を前記第1及び第2の遊技機に送信すると共に、前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者からの入力をそれぞれの遊技機から受信して前記特別遊技を更に進行させ、前記特別遊技の結果に応じて、所定の遊技価値を前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者に付与させる命令情報を生成し、前記第1及び第2の遊技機に送信する、遊技システム。

[11] 請求項10に記載の遊技システムにおいて、

前記管理サーバとの間で情報の送受信可能な第3の遊技機を備え、

前記管理サーバは、前記特別遊技参加選択情報を前記第3の遊技機に送信し、前記管理サーバが所定時間内に前記第3の遊技機から前記特別遊技参加情報を受信しない場合は、前記特別遊技に関する情報を前記第3の遊技機に送信しない、遊技システム。

[12] 請求項10又は11に記載の遊技システムにおいて、

前記管理サーバは、前記命令情報を前記第1の遊技機及び／又は前記第2の遊技機に送信する場合に、前記第1の遊技機の遊技者に付与される遊技価値と、前記第2の遊技機の遊技者に付与される遊技価値とが異なるように前記命令情報を送信する、遊技システム。

[13] 通常遊技及び通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能な第1の遊技機及び第2の遊技機との間で情報の送受信可能な管理サーバであって、

前記管理サーバは、前記第1の遊技機から送信された前記特別遊技が発生する旨の特別遊技情報を受信し、前記特別遊技情報に基づいて特別遊技参加選択情報を生成し、該特別遊技参加選択情報を前記第2の遊技機に送信し、前記第2の遊技機において遊技者の参加選択入力に基づいて特別遊技参加情報が生成された場合には、該特別遊技参加情報を前記第2の遊技機から受信し、前記特別遊技の開始命令を前記第1及び第2の遊技機へ送信し、前記特別遊技の進行に伴い、進行情報を前記第1及び第2の遊技機に送信すると共に、前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者からの入力をそれぞれの遊技機から受信して前記特別遊技を更に進行させ、前記特別遊技の結果に応じて、所定の遊技価値を前

記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者に付与させる命令情報を生成し、前記第1及び第2の遊技機に送信する、管理サーバ。

- [14] 請求項13に記載の管理サーバにおいて、
前記管理サーバは、第3の遊技機と送受信可能であって、前記特別遊技参加選択情報を前記第3の遊技機に送信し、所定時間内に前記第3の遊技機から前記特別遊技参加情報を受信しない場合は、前記特別遊技に関する情報を前記第3の遊技機に送信しない、管理サーバ。
- [15] 請求項13又は14に記載の管理サーバにおいて、
前記管理サーバは、前記命令情報を前記第1の遊技機及び／又は前記第2の遊技機に送信する場合に、前記第1の遊技機の遊技者に付与される遊技価値と、前記第2の遊技機の遊技者に付与される遊技価値とが異なるように前記命令情報を送信する、管理サーバ。
- [16] 遊技内容を表示するディスプレイと、遊技開始のために遊技者からの入力を受信する受信部と、遊技を進行させる制御装置を含む、通常遊技及び通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能な第1の遊技機であって、
前記第1の遊技機は第2の遊技機と情報の送受信可能であり、
前記第1の遊技機において前記通常遊技から前記特別遊技へ移行する際に、前記第1の遊技機は、前記特別遊技が発生する旨の特別遊技情報に基づいて、特別遊技参加選択情報を生成し、該特別遊技参加選択情報を前記第2の遊技機に送信し、
前記第2の遊技機は、前記第2の遊技機の遊技者に対して、前記特別遊技参加選択情報を提供し、前記第2の遊技機の遊技者の参加選択入力に基づいて、特別遊技参加情報を生成し、前記第1の遊技機に送信し、
前記第1の遊技機は、前記特別遊技参加情報に基づいて、前記特別遊技の開始命令を生成し、前記第1の遊技機において、前記特別遊技を開始すると共に、前記第2の遊技機に送信し、前記特別遊技の進行に伴い、進行情報を第2の遊技機に送信すると共に、前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者からの入力を直接又は前記第2の遊技機から受信して前記特別遊技を更に進行さ

せ、前記特別遊技の結果に応じて、所定の遊技価値を前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者に付与させる命令情報を生成し、前記第2の遊技機に送信する、第1の遊技機。

- [17] 遊技内容を表示するディスプレイと、遊技者からの入力を受信する受信部と、遊技を進行させる制御装置を含む、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能な第2の遊技機であって、

前記第2の遊技機は、前記特別遊技が発生する旨の特別遊技情報に基づく特別遊技参加選択情報を送信する第1の遊技機と情報の送受信が可能であり、

前記第2の遊技機は、前記第2の遊技機の遊技者に対して、前記特別遊技参加選択情報を提供し、前記第2の遊技機の遊技者の参加選択入力に基づいて、特別遊技参加情報を生成し、前記第1の遊技機に送信し、

前記第2の遊技機は、前記第1の遊技機からの前記特別遊技の開始命令を受信し、前記特別遊技の進行に伴い、進行情報を第1の遊技機から受信すると共に、前記第2の遊技機の遊技者からの入力を受信し、前記第1の遊技機へ送信して前記特別遊技を更に進行させ、前記特別遊技の結果に応じて、所定の遊技価値を前記第2の遊技機の遊技者に付与させる命令情報を前記第1の遊技機から受信する、第2の遊技機。

- [18] 遊技内容を表示するディスプレイと、遊技開始のために遊技者からの入力を受信する受信部と、遊技を進行させる制御装置を含む、通常遊技及び通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能な第1の遊技機と、

該第1の遊技機が接続されるネットワークと、

該ネットワークに接続され、ネットワーク経由で前記第1の遊技機と接続可能な第2の遊技機とを含む、ネットワーク遊技機システムにおいて、

前記第2の遊技機は、遊技内容を表示するディスプレイと、遊技開始のために遊技者からの入力を受信する受信部と、遊技を進行させる制御装置を含む、通常遊技及び通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技が遊技可能であり、

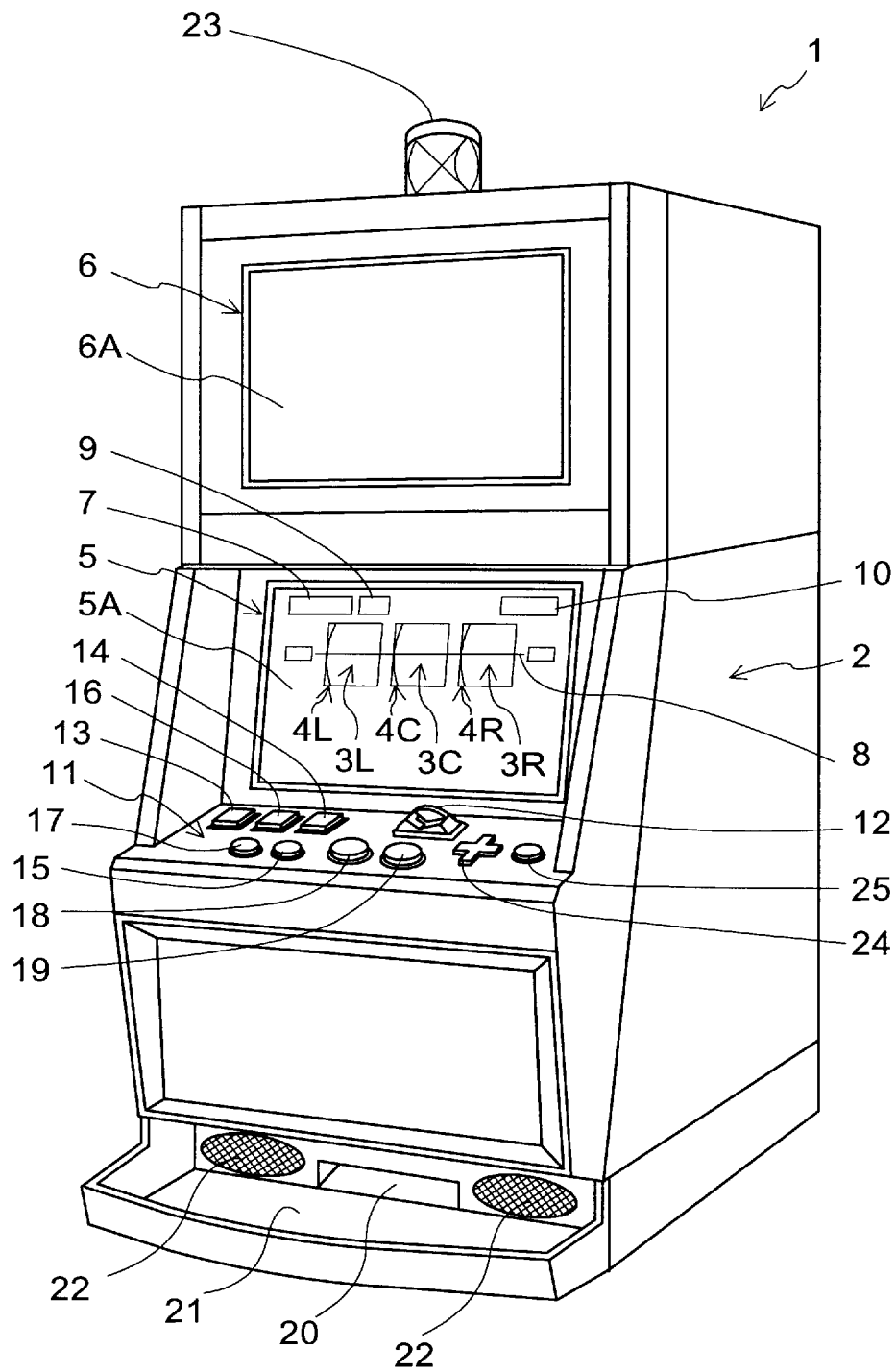
前記第1の遊技機において前記通常遊技から前記特別遊技へ移行する際に、前記第1の遊技機は、前記特別遊技が発生する旨の特別遊技情報に基づいて、特別

遊技参加選択情報を生成し、該特別遊技参加選択情報を前記第2の遊技機に送信し、

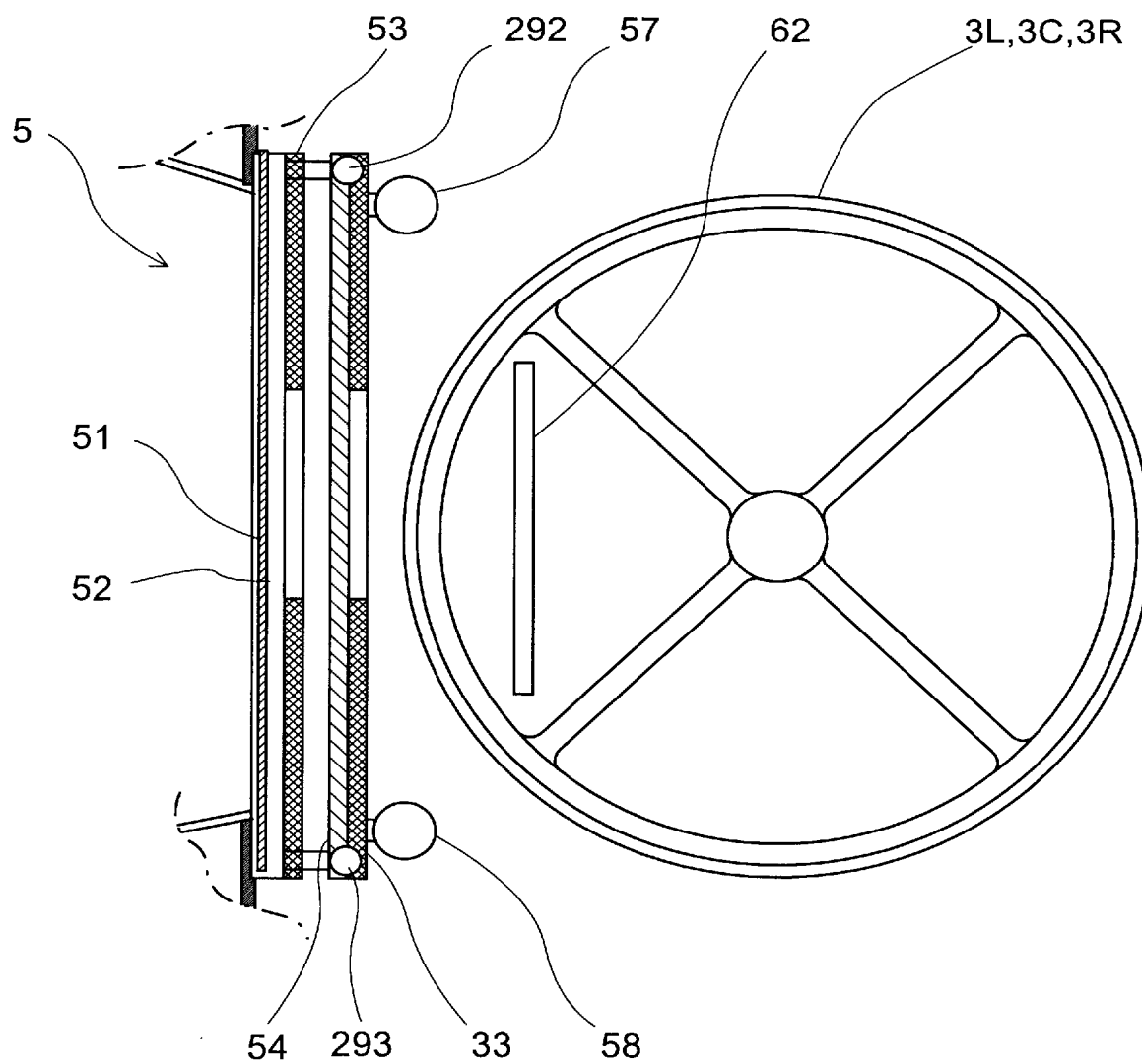
前記第2の遊技機は、前記第2の遊技機の遊技者に対して、前記特別遊技参加選択情報を提供し、前記第2の遊技機の遊技者の参加選択入力に基づいて、特別遊技参加情報を生成し、前記第1の遊技機に送信し、

前記第1の遊技機は、前記特別遊技参加情報に基づいて、前記特別遊技の開始命令を生成し、前記第1の遊技機において、前記特別遊技を開始すると共に、前記第2の遊技機に送信し、前記特別遊技の進行に伴い、進行情報を第2の遊技機に送信すると共に、前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者からの入力を直接又は前記第2の遊技機から受信して前記特別遊技を更に進行させ、前記特別遊技の結果に応じて、所定の遊技価値を前記第1の遊技機の遊技者及び／又は前記第2の遊技機の遊技者に付与させる命令情報を生成し、前記第2の遊技機に送信する、ネットワーク遊技機システム。

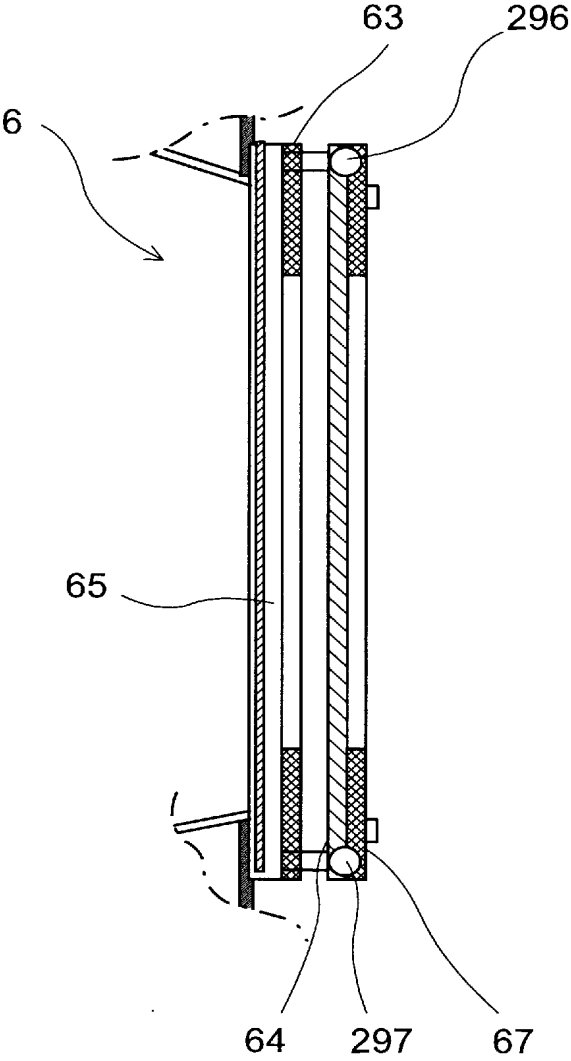
[図1]



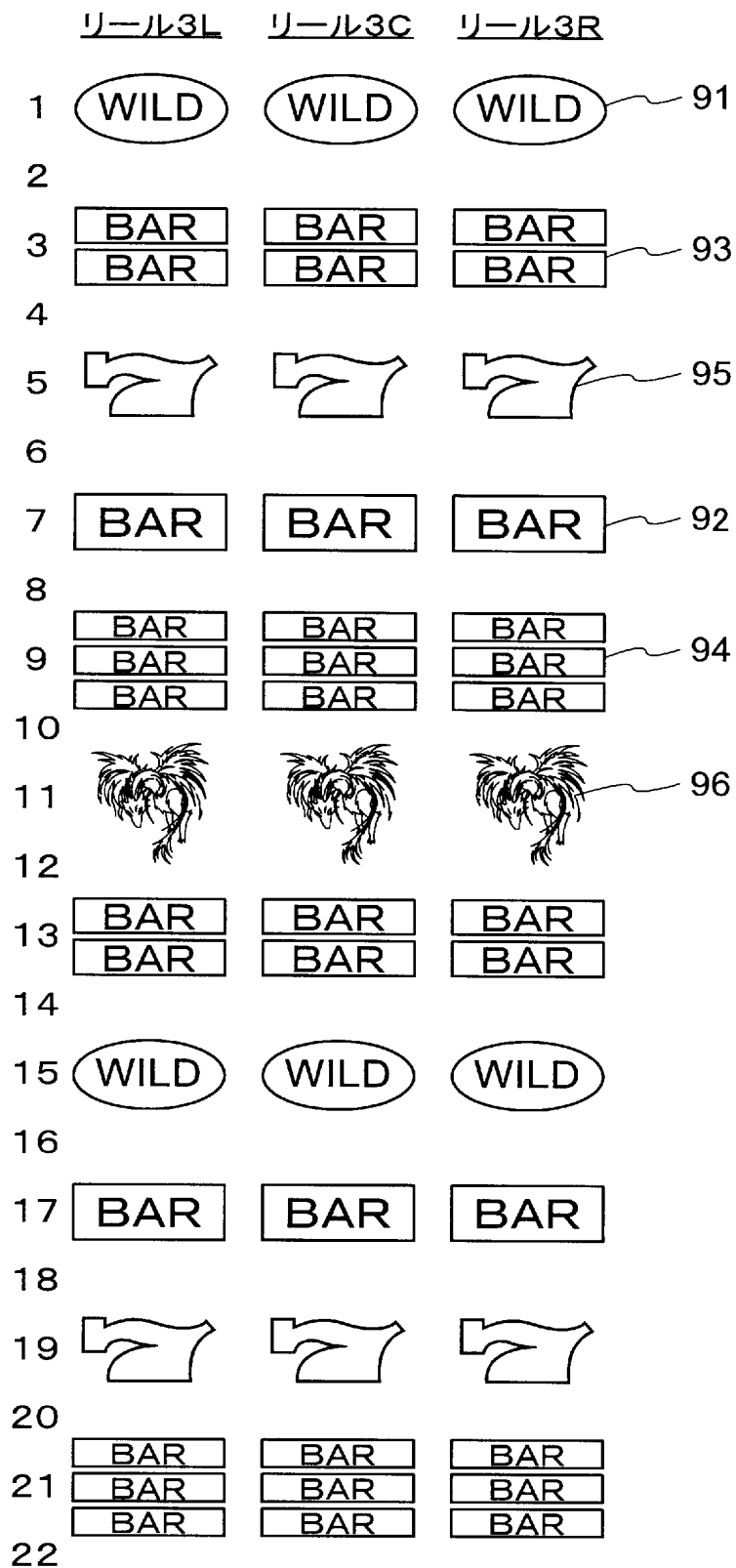
[図2]



[図3]



[図4]



[図5]

配当表

図柄の組合せ	1ベット	2ベット	3, 4ベット
WILD - WILD - WILD	200	400	1,000
ドラゴン - ドラゴン - ドラゴン	100	200	400
赤7 - 赤7 - 赤7	50	100	200
3BAR - 3BAR - 3BAR	40	80	120
2BAR - 2BAR - 2BAR	20	40	60
1BAR - 1BAR - 1BAR	10	20	30
ANYBAR - ANYBAR - ANYBAR	5	10	15

[図6]

(乱数範囲:256)

図柄	乱数の範囲
ドラゴン	0～10
WILD	11～30
赤7	31～70
3BAR	71～115
2BAR	116～170
1BAR	171～240
なし	241～255

(乱数範囲:256)

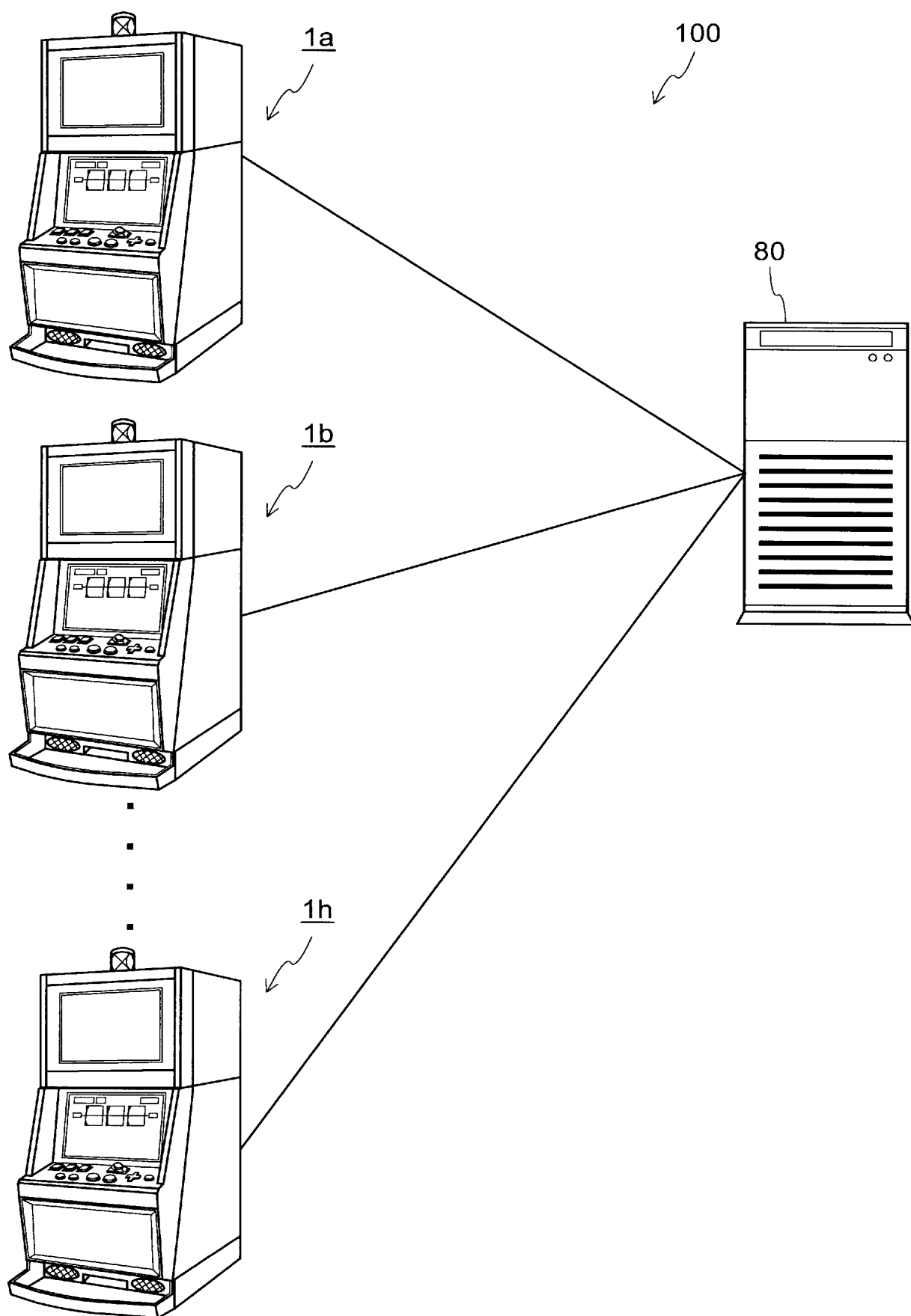
図柄	乱数の範囲
ドラゴン	0～10
WILD	11～30
赤7	31～70
3BAR	71～115
2BAR	116～170
1BAR	171～240
なし	241～255

(乱数範囲:256)

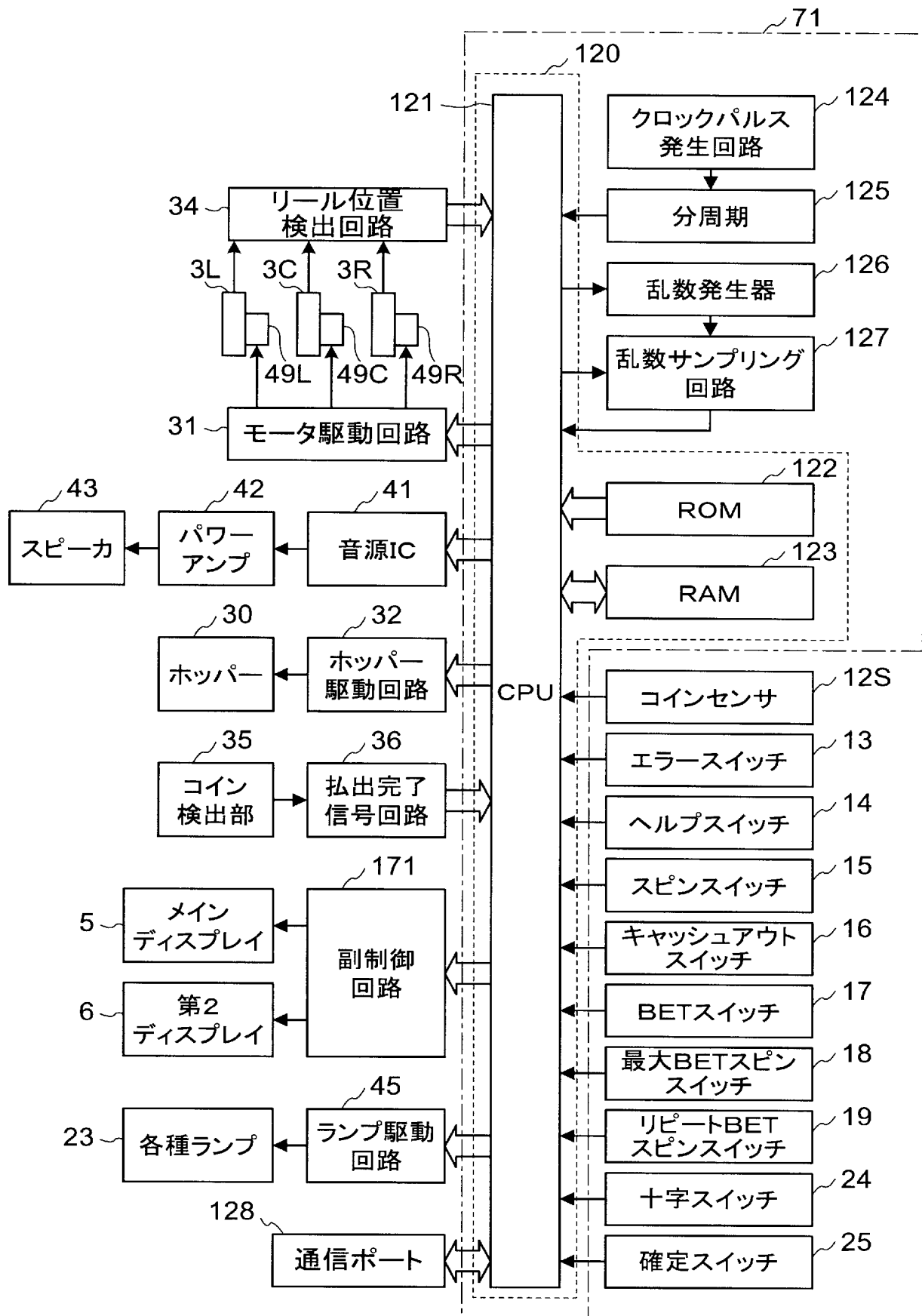
図柄	乱数の範囲
ドラゴン	0～10
WILD	11～30
赤7	31～70
3BAR	71～115
2BAR	116～170
1BAR	171～240
なし	241～255

※上記は全て4BET数時

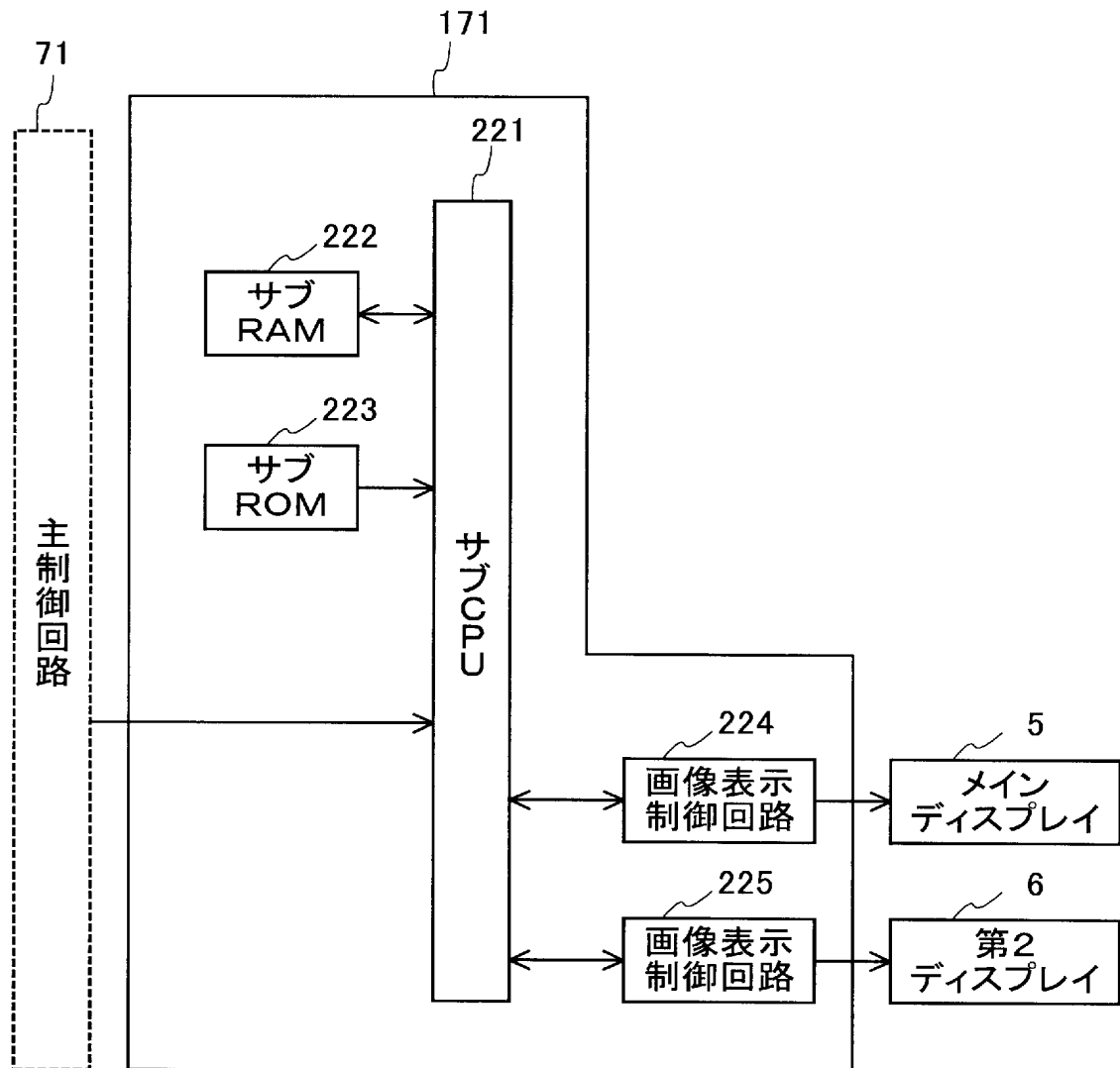
[図7]



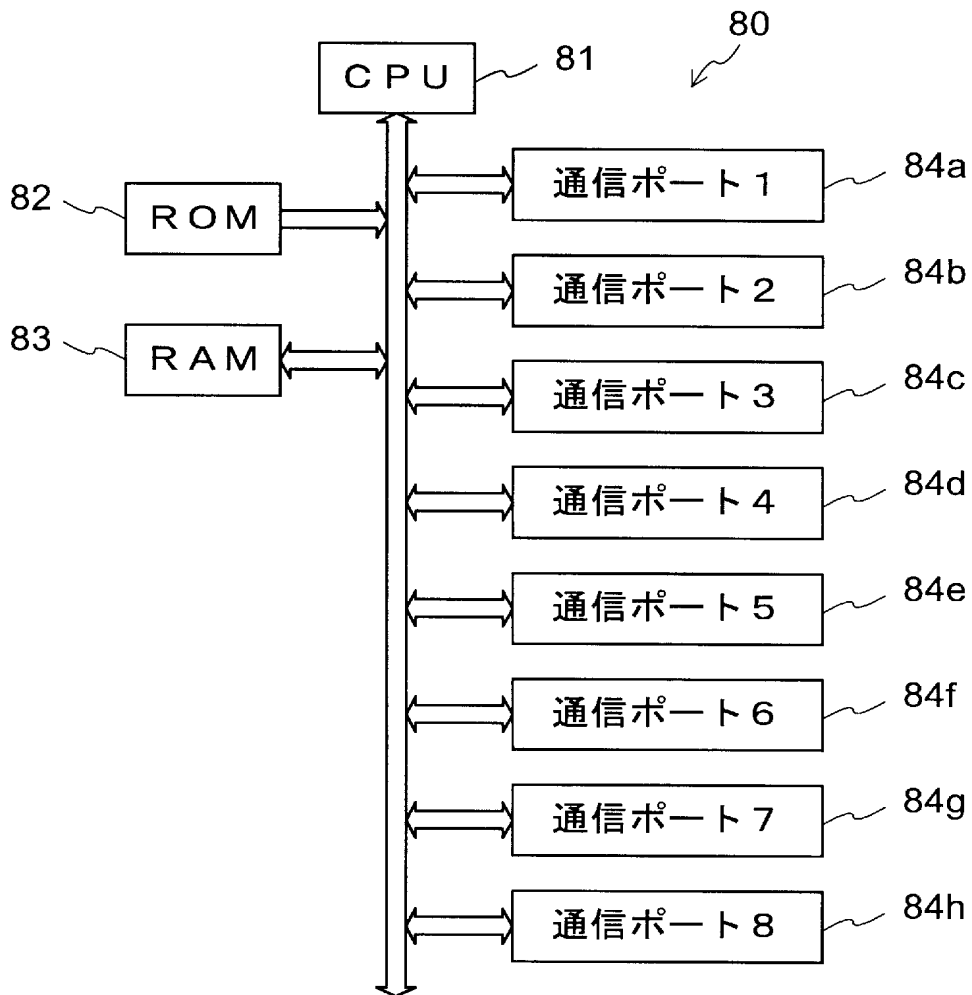
[図8]



[図9]



[図10]



[図11A]

(a) 基準コイン枚数テーブル

役割	基準枚数
リーダー	5,000枚
パートナー	1,000枚

[図11B]

(b) 種別掛率テーブル

結果種別	種別掛率(1)	種別掛率(2)
勝利	1.0	1.0
逃げる	0.2	
全滅	0.0	0.0

[図11C]

(c) 宝箱コイン枚数テーブル

種類	宝箱コイン枚数
大	1,500枚
中	1,000枚
小	500枚

[図12A]

- (a) 役割: リーダー
 宝箱の大きさ: 中
 ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数: 3人

結果種別	コイン払出枚数
勝利	5,333枚
逃げる	1,333枚
全滅	0枚

[図12B]

- (b) 役割: パートナー
 宝箱の大きさ: 中
 ボーナスゲームが実行されている遊技機の台数: 3人

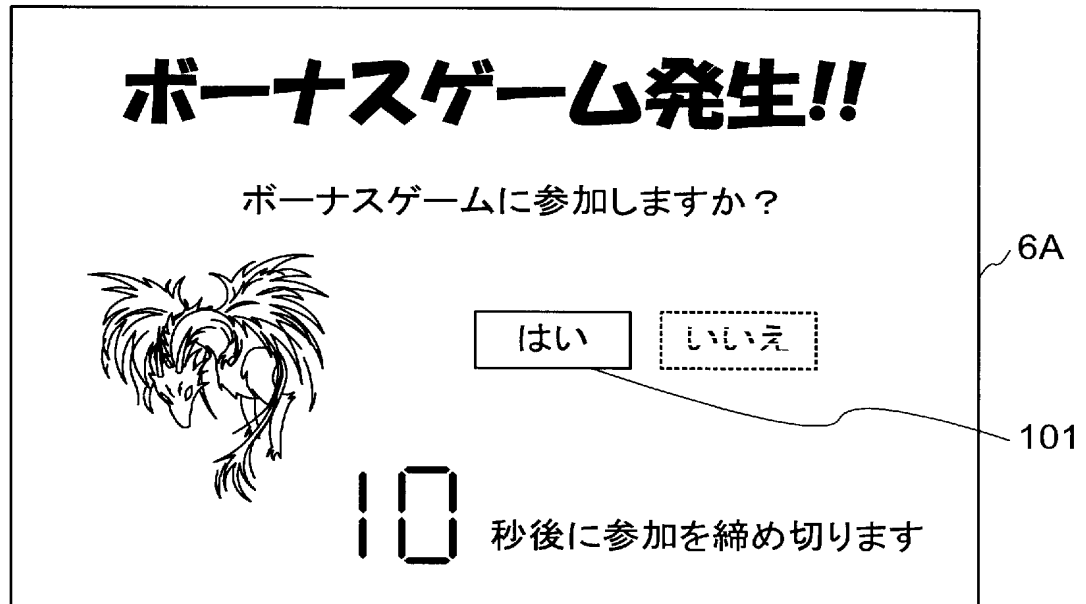
結果種別	コイン払出枚数
勝利	1,333枚
逃げる	533枚
全滅	0枚

[図13]



6A

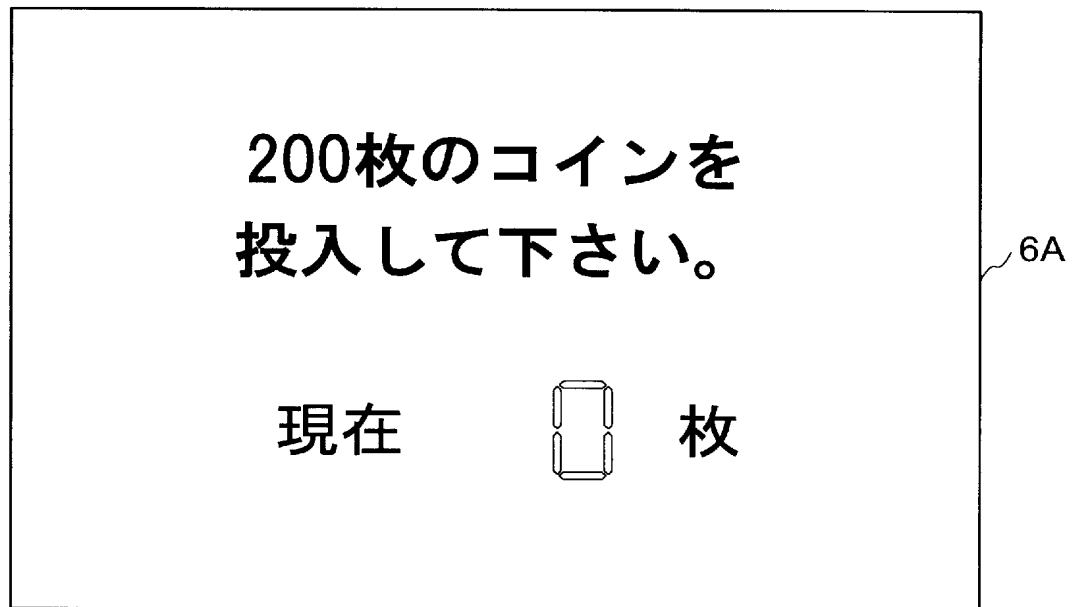
[図14]



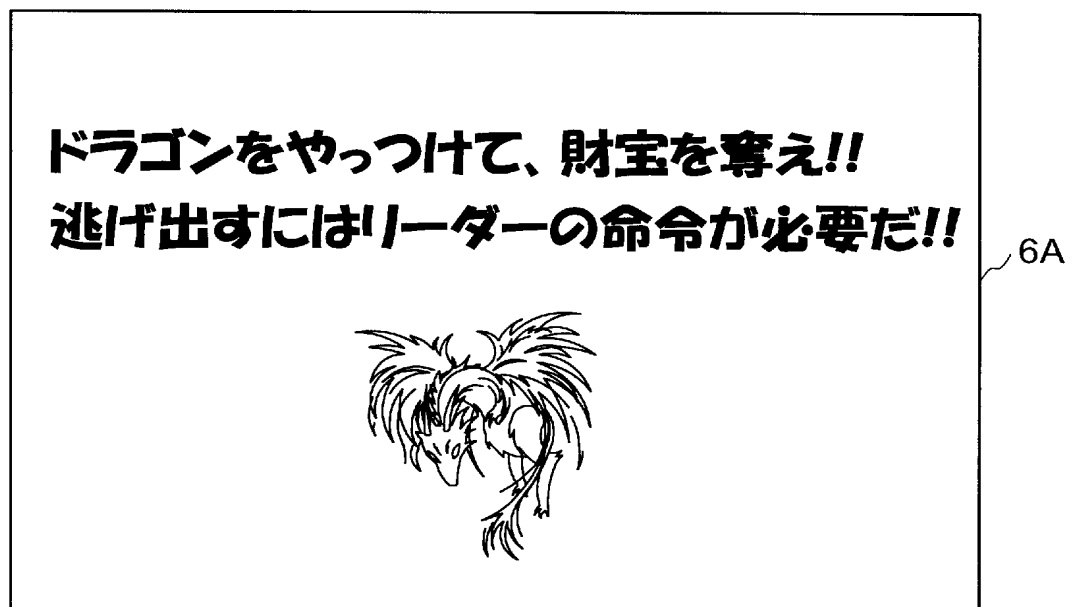
[図15]



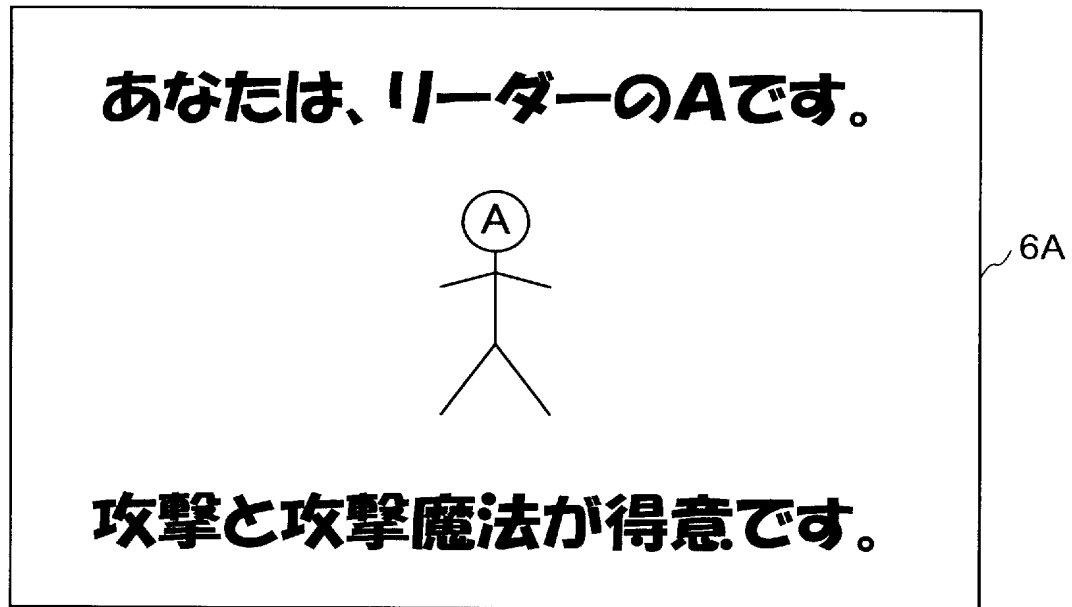
[図16]



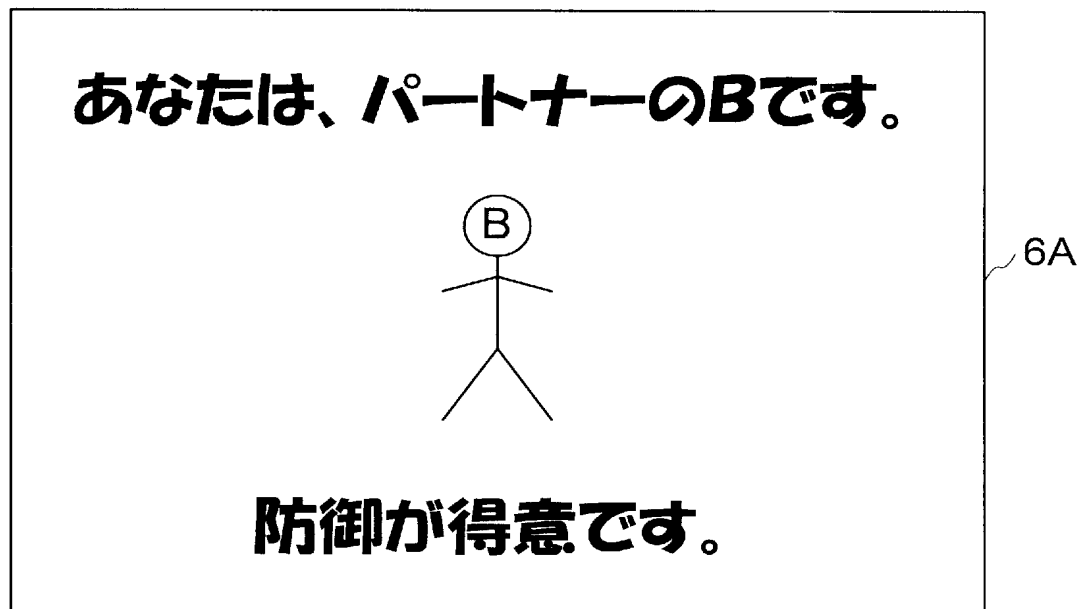
[図17]



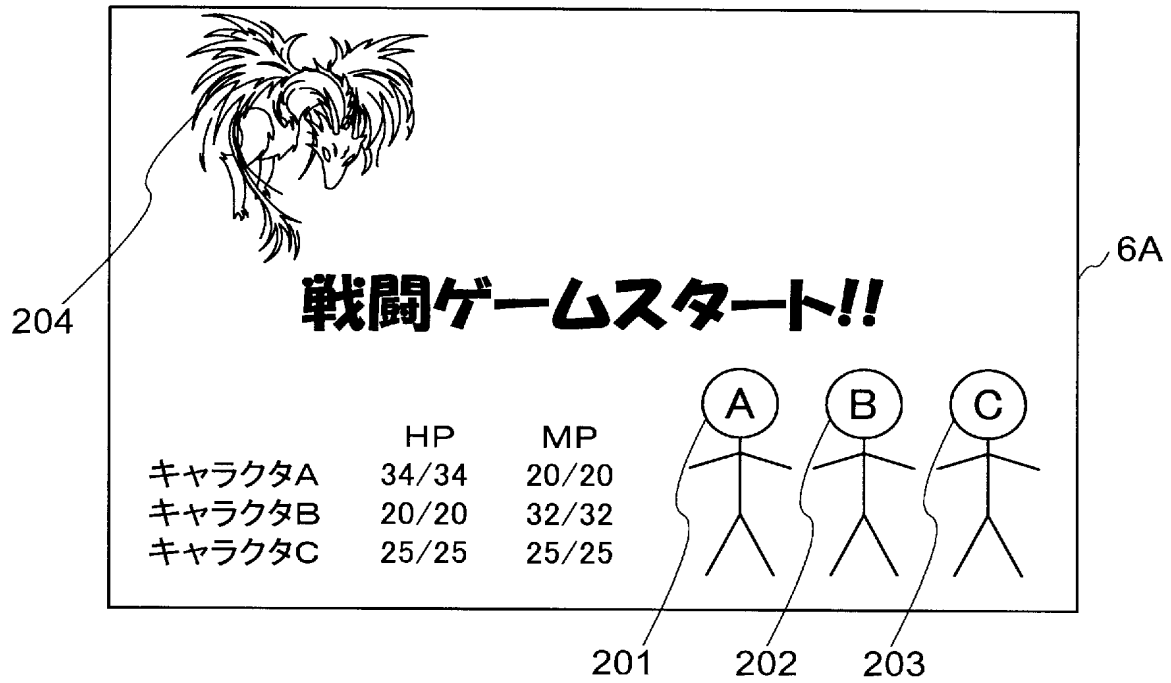
[図18A]



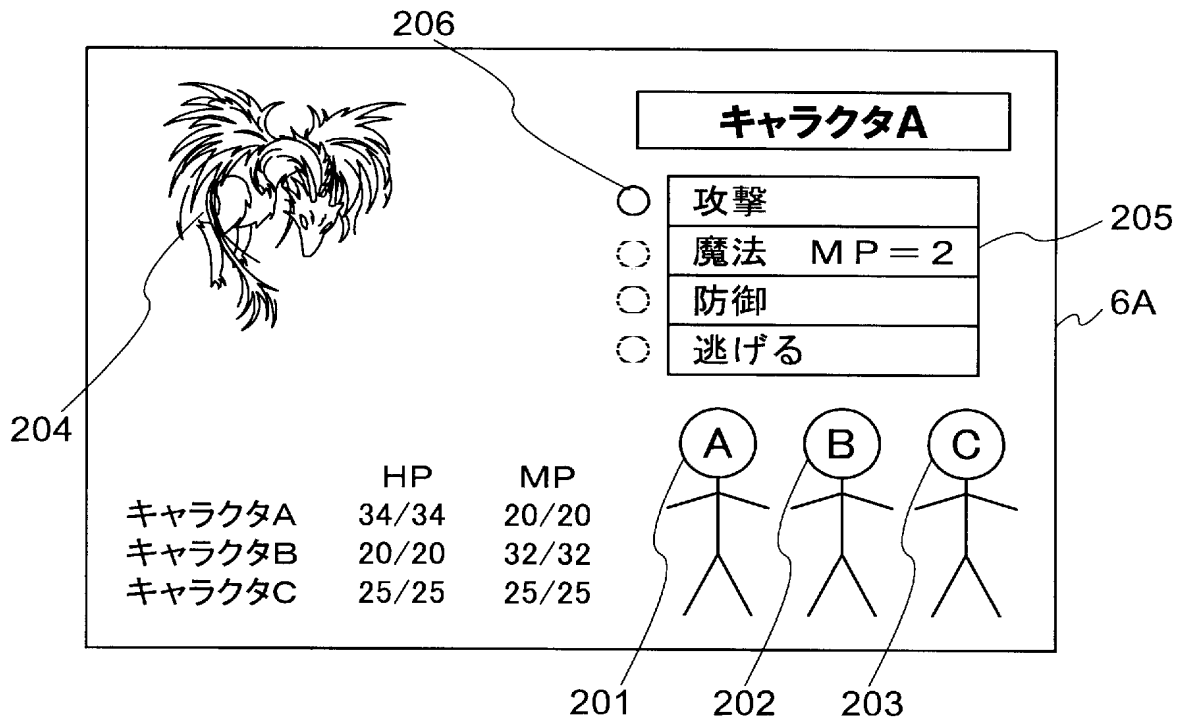
[図18B]



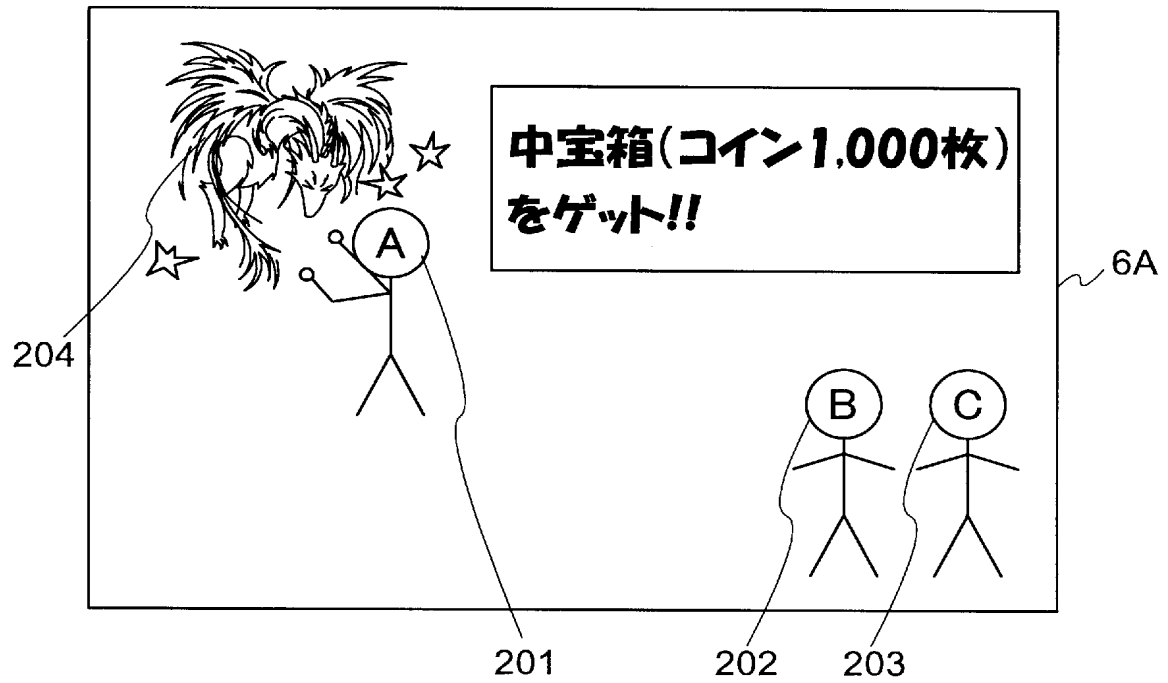
[図19]



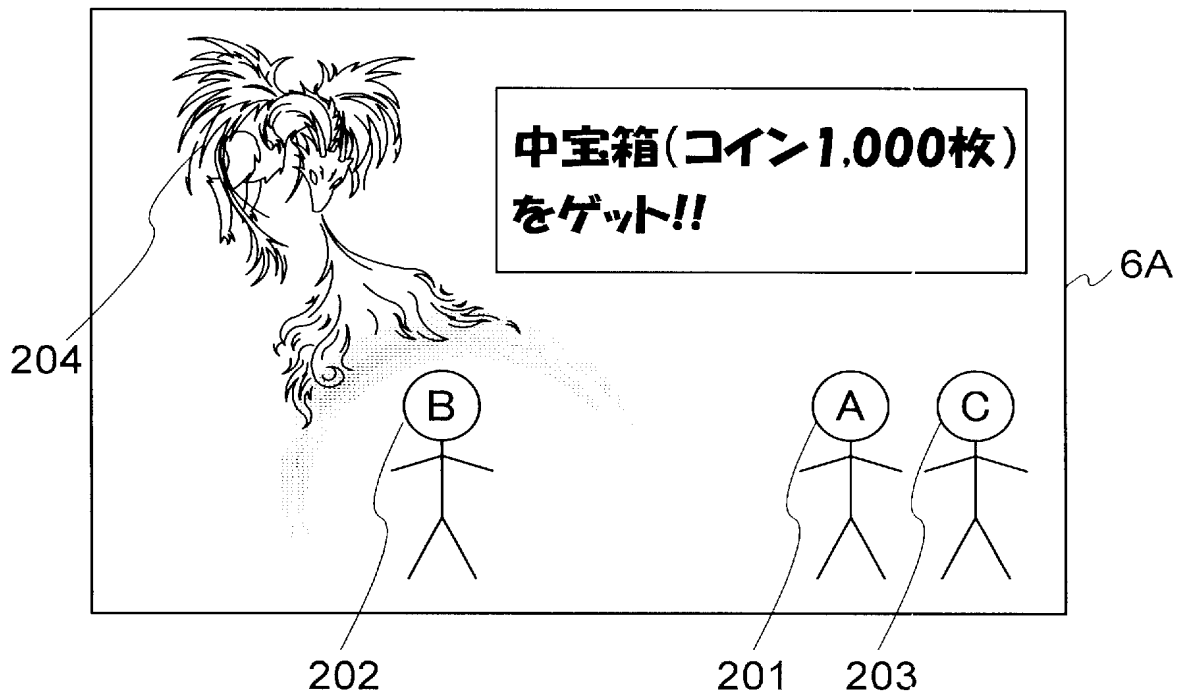
[図20]



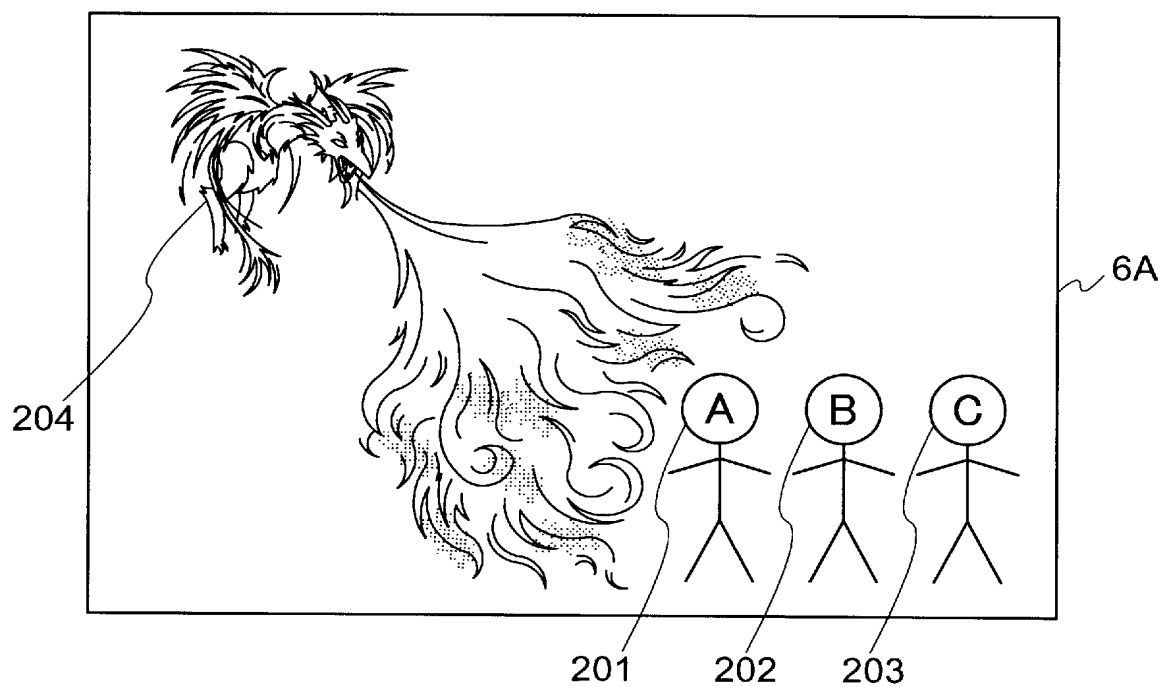
[図21A]



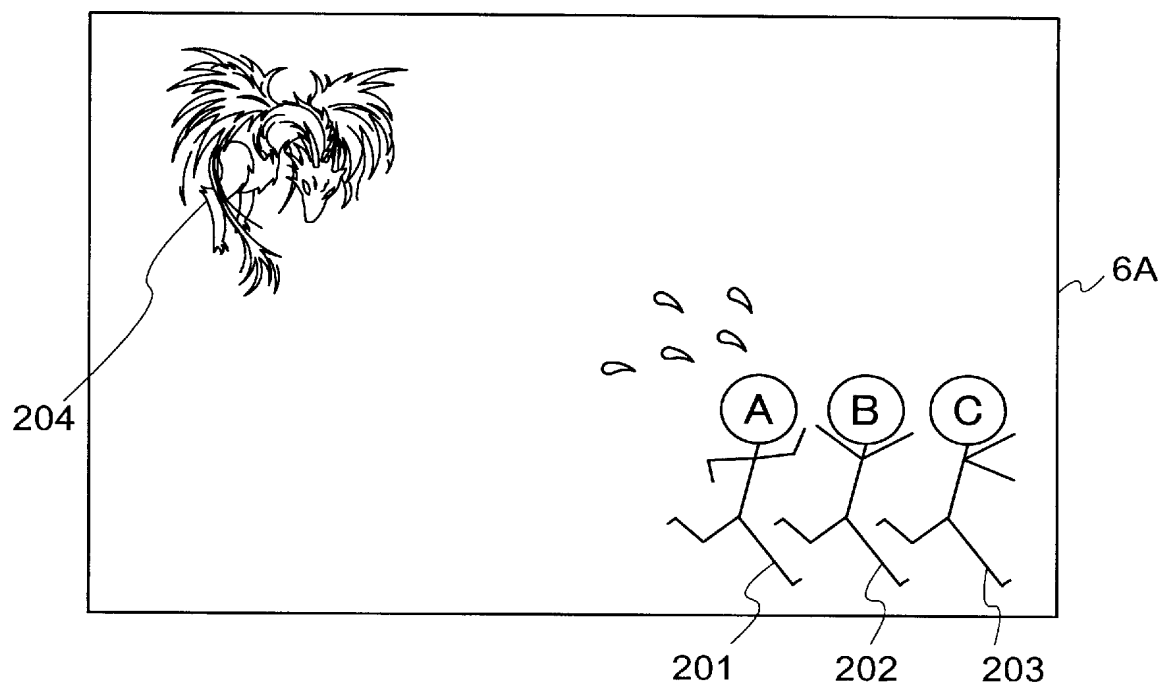
[図21B]



[図22]



[図23]



[図24A]

戦闘終了	
コイン	1000枚
宝箱のコイン	333枚
計	1333枚 ゲット!!

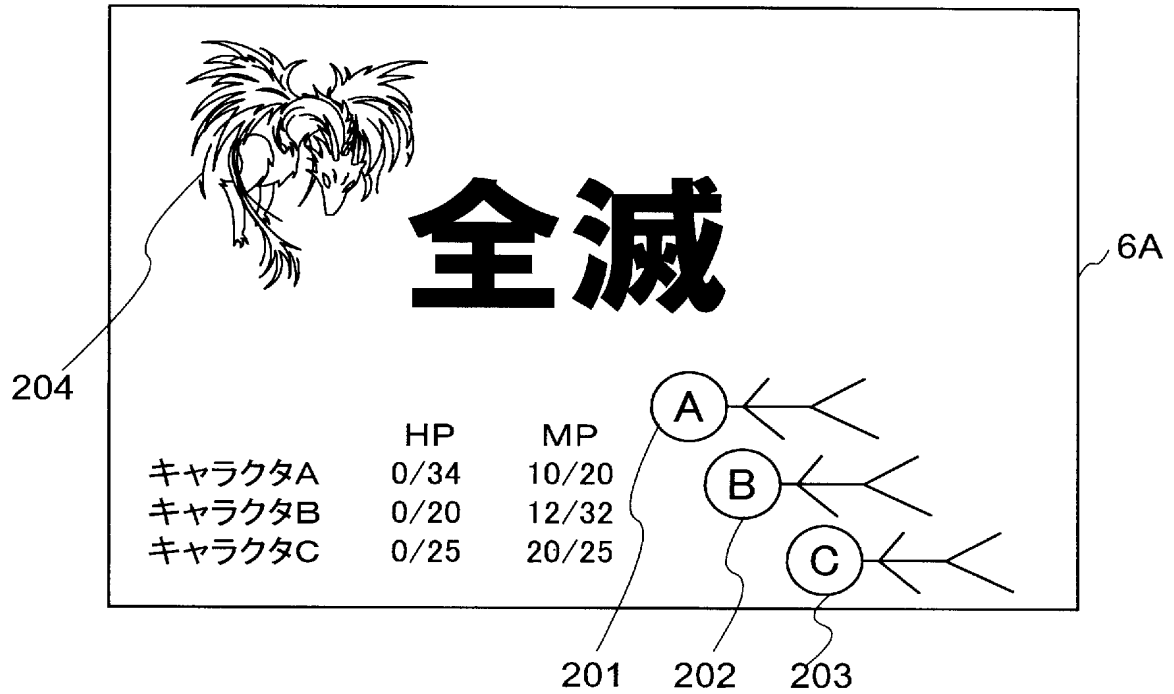
6A

[図24B]

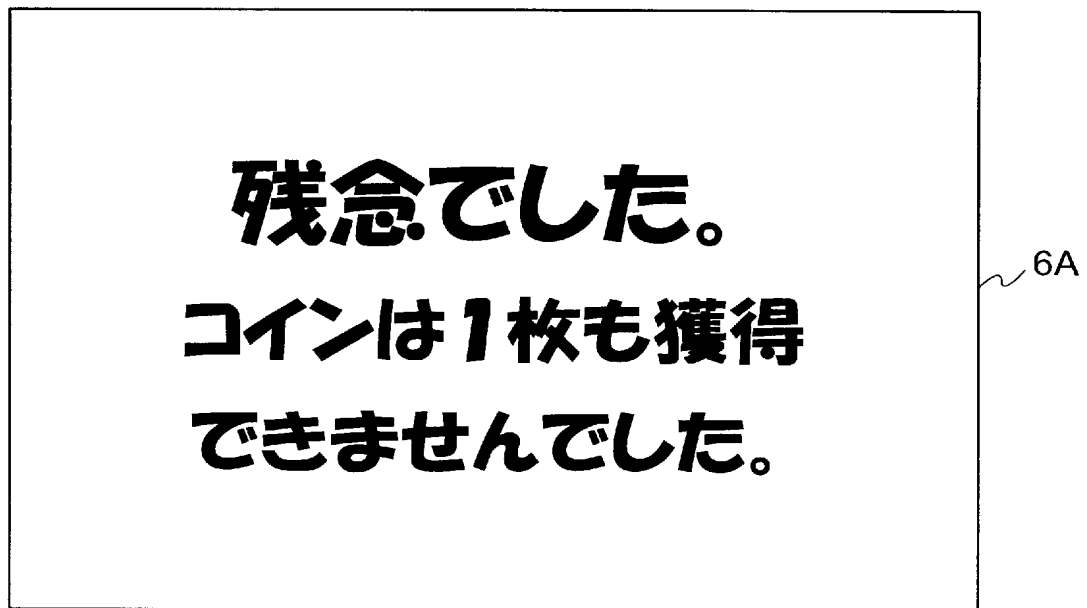
戦闘終了	
コイン	200枚
宝箱のコイン	333枚
計	533枚 ゲット!!

6A

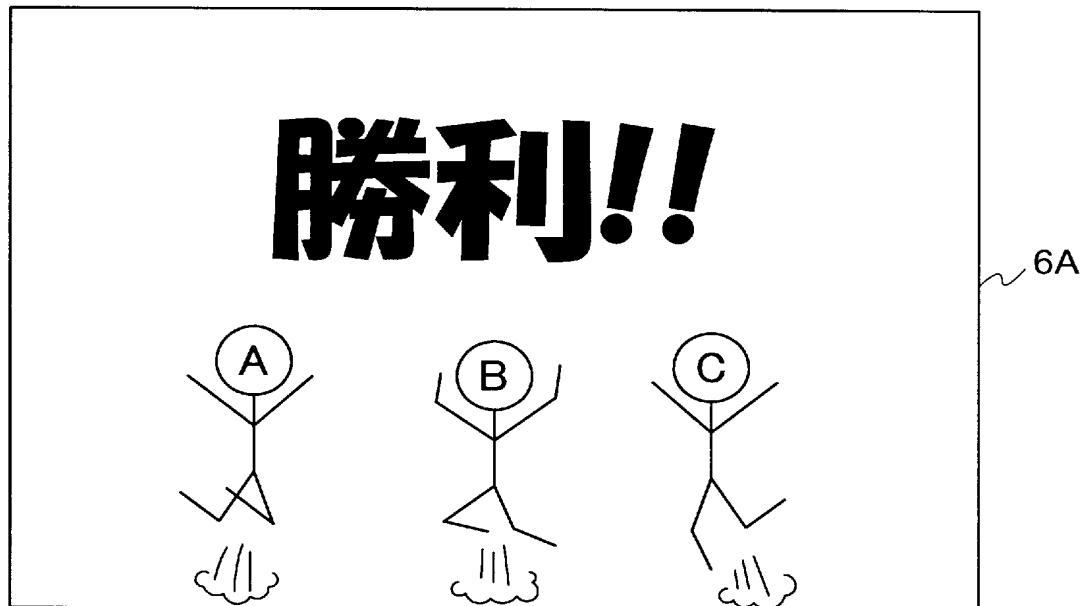
[図25]



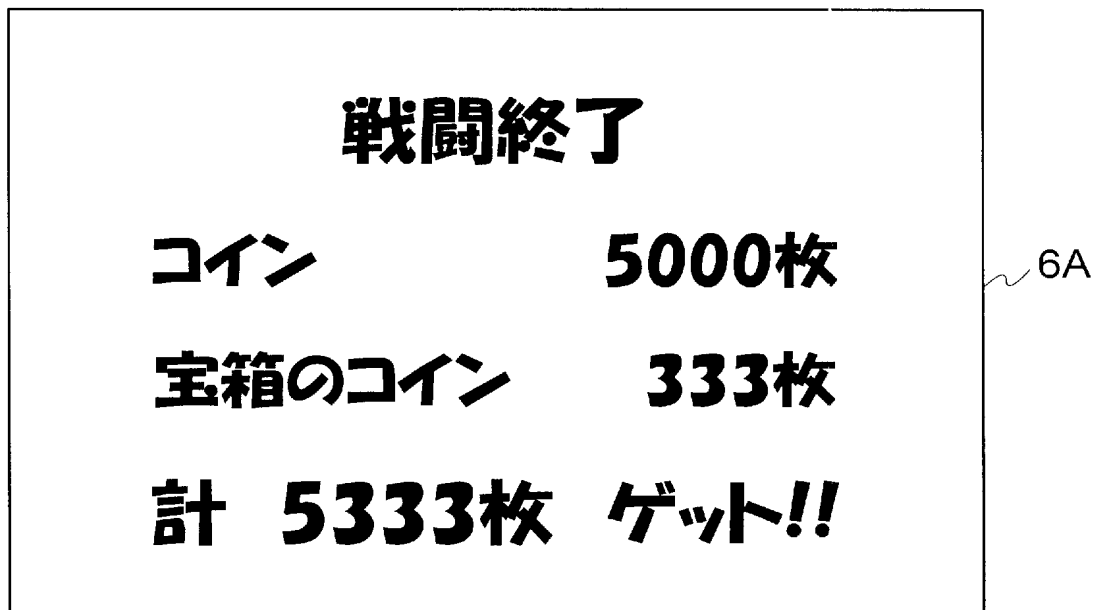
[図26]



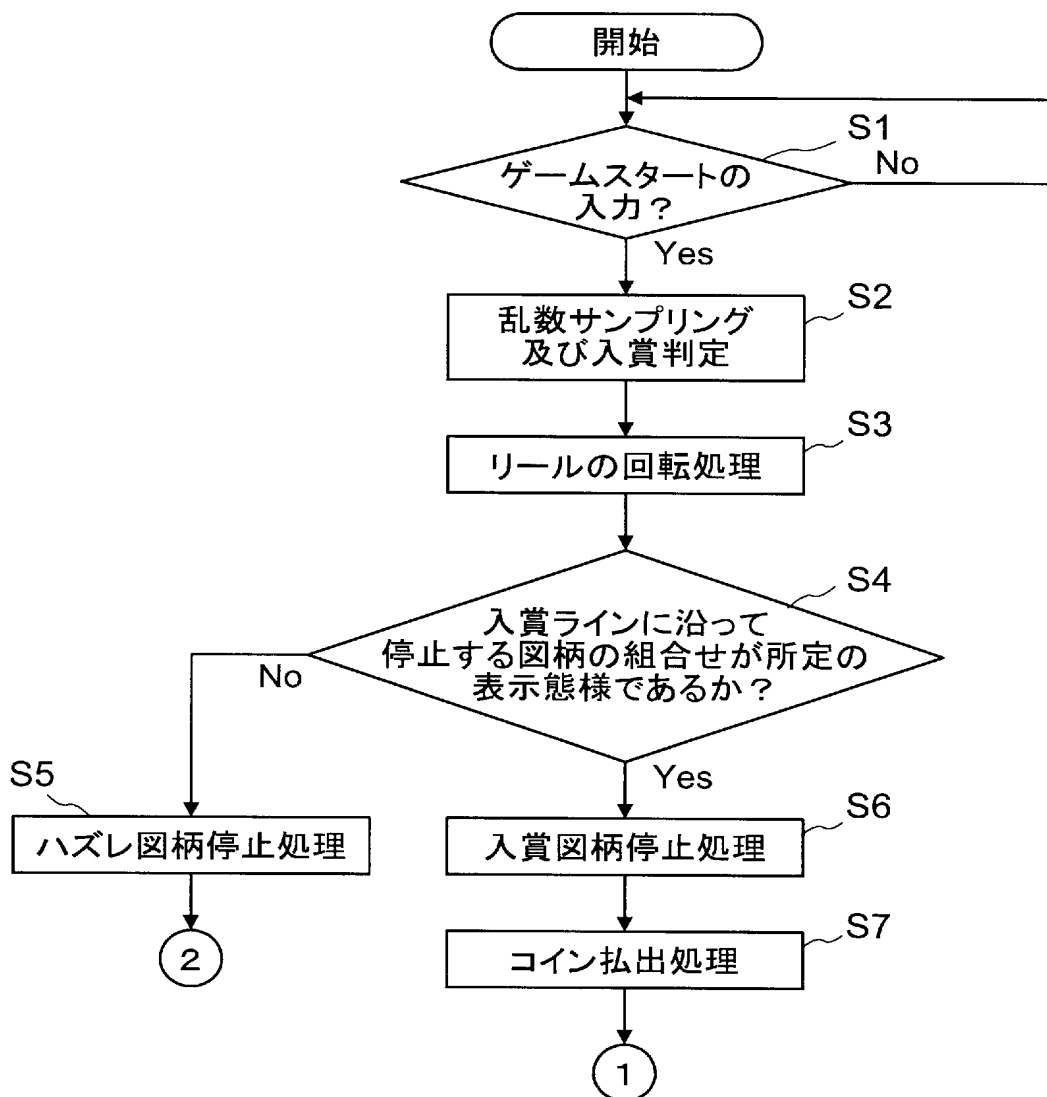
[図27A]



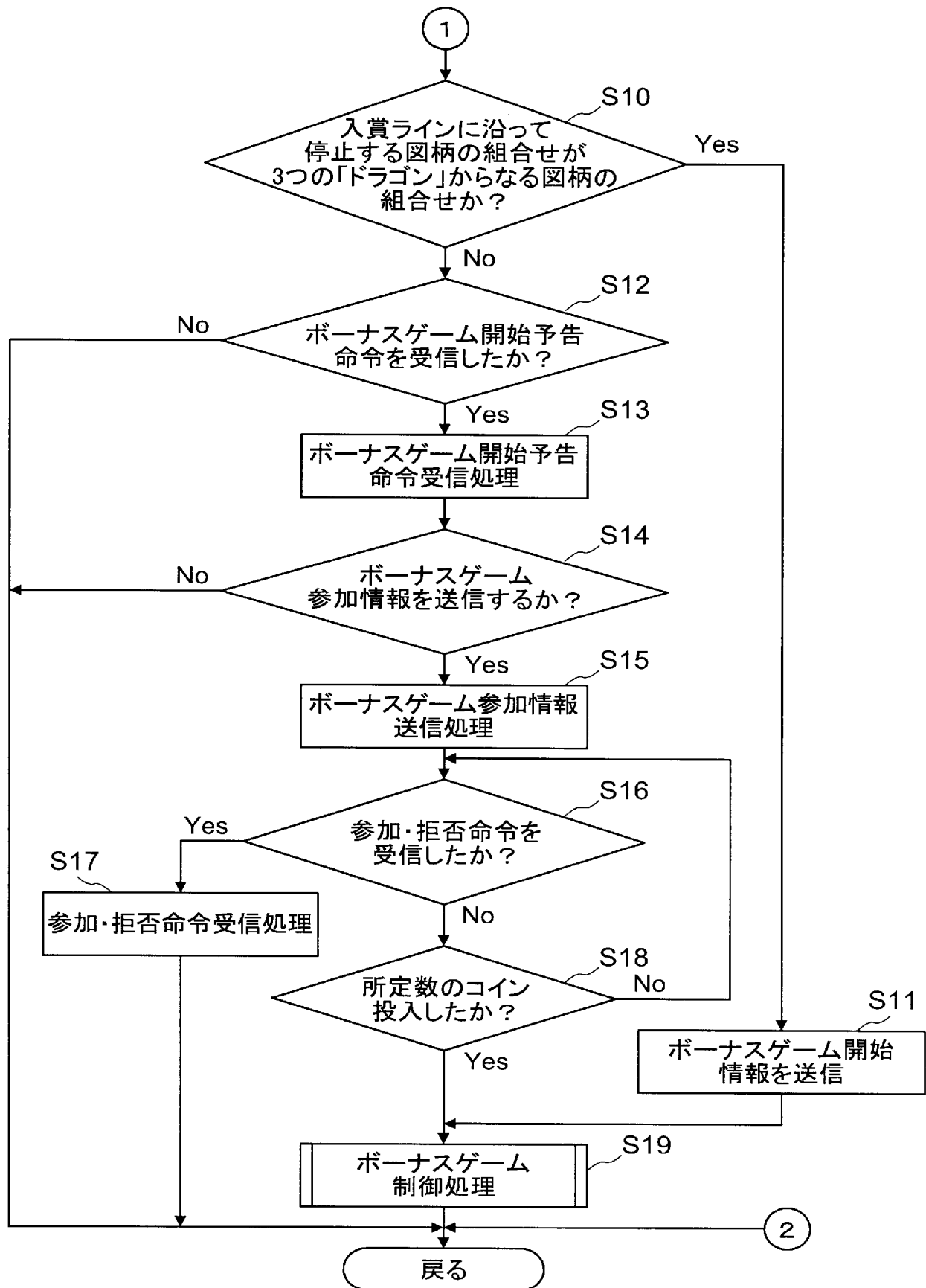
[図27B]



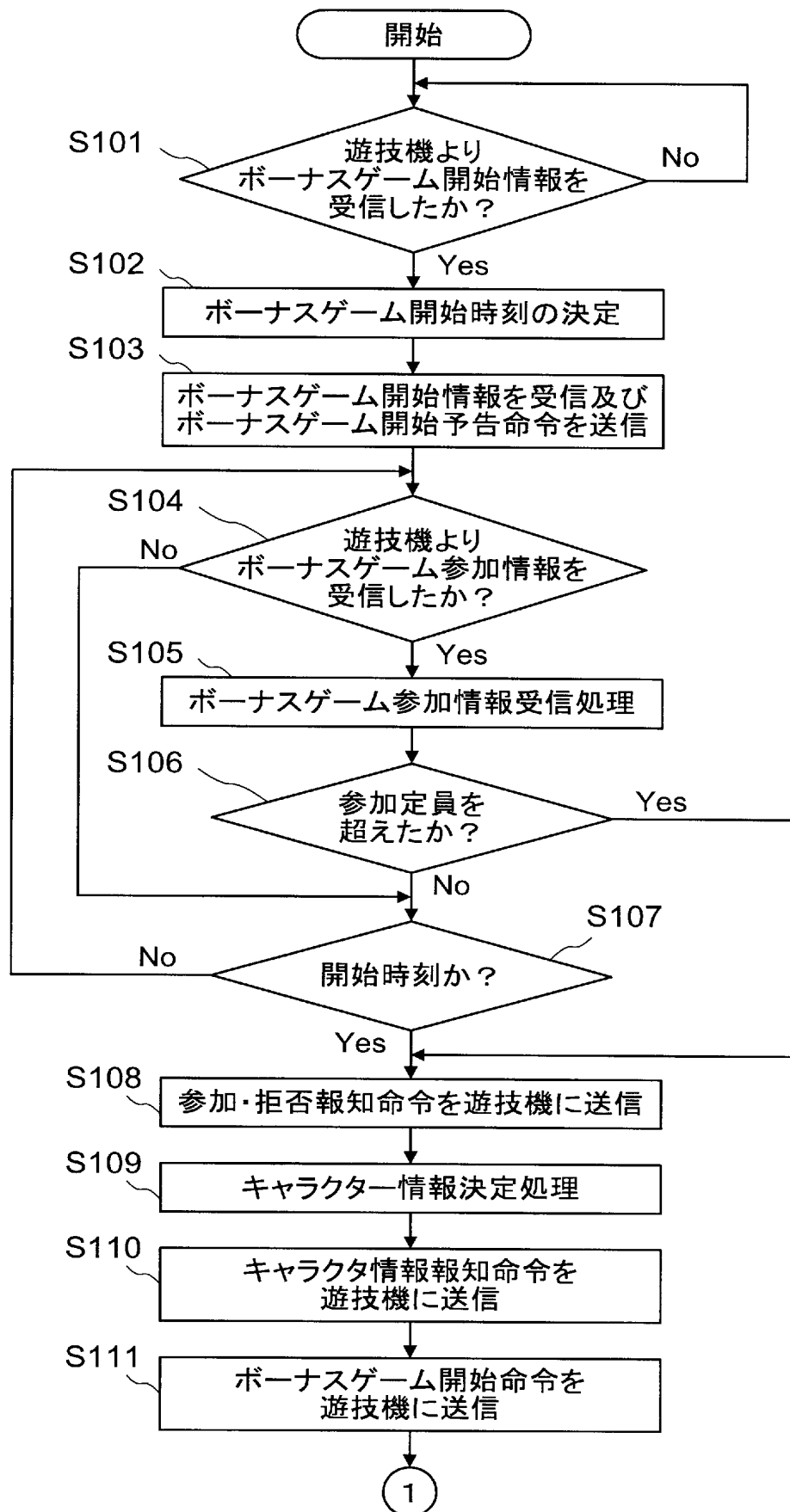
[図28]



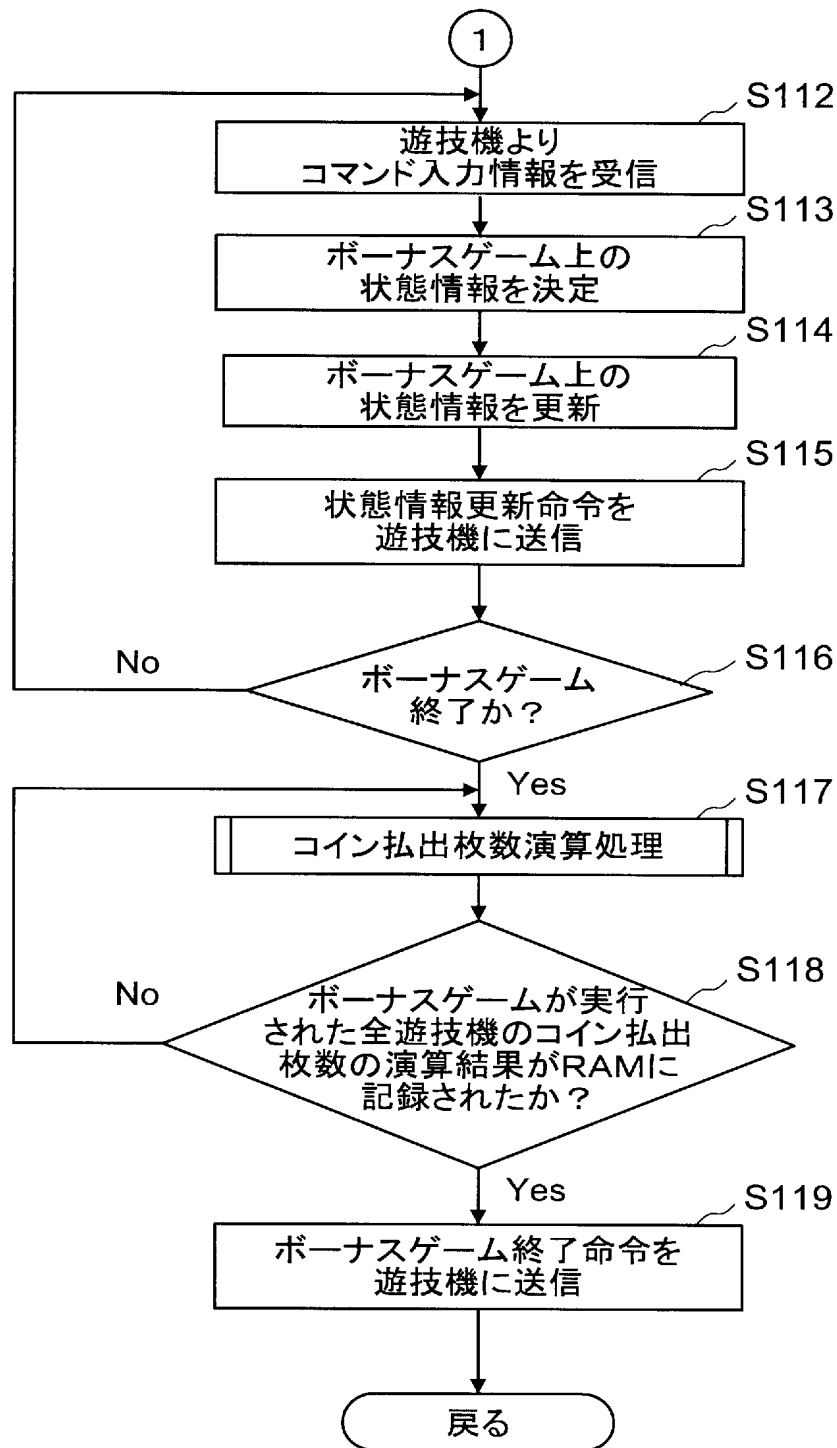
[図29]



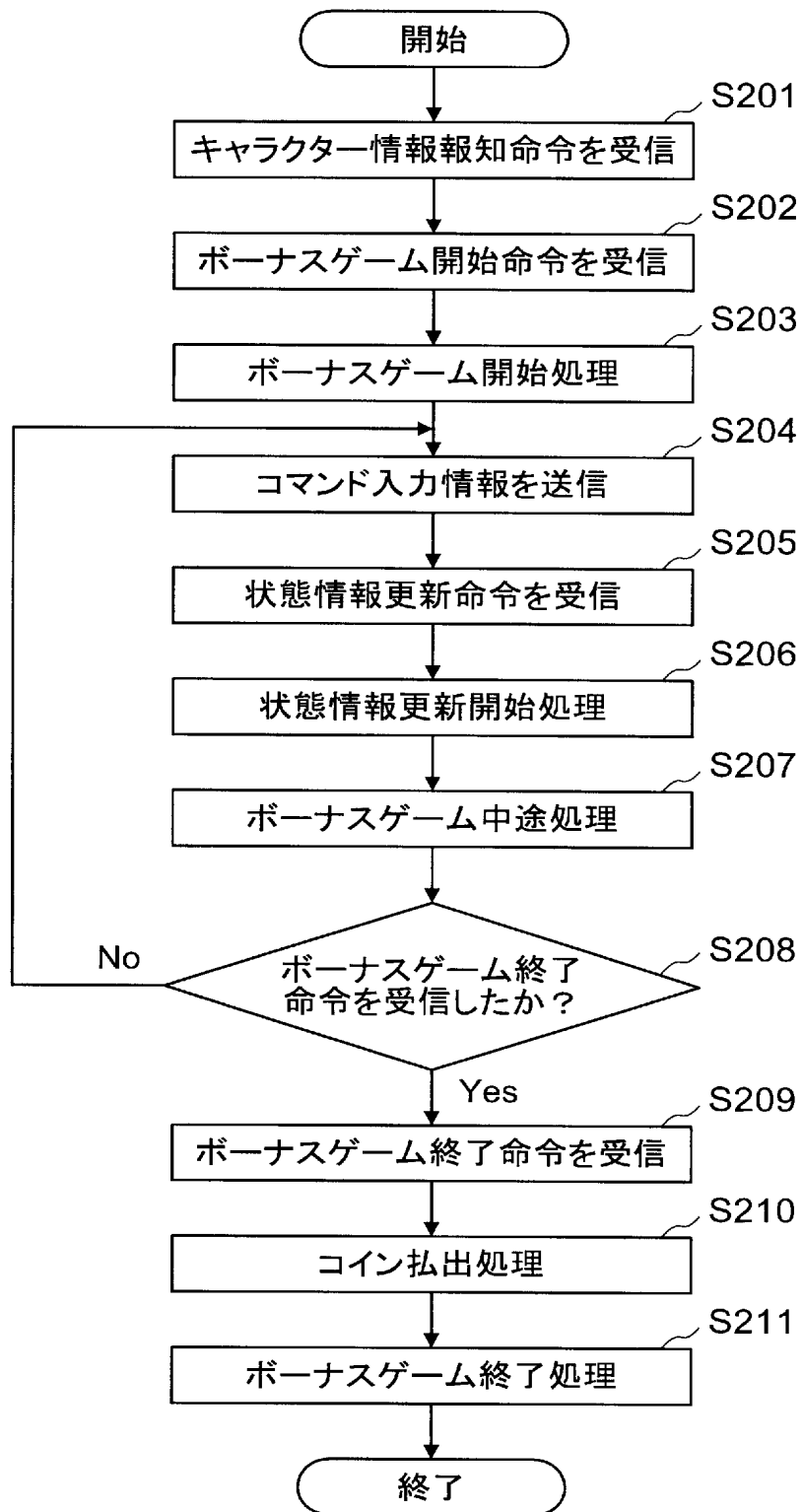
[図30]



[図31]

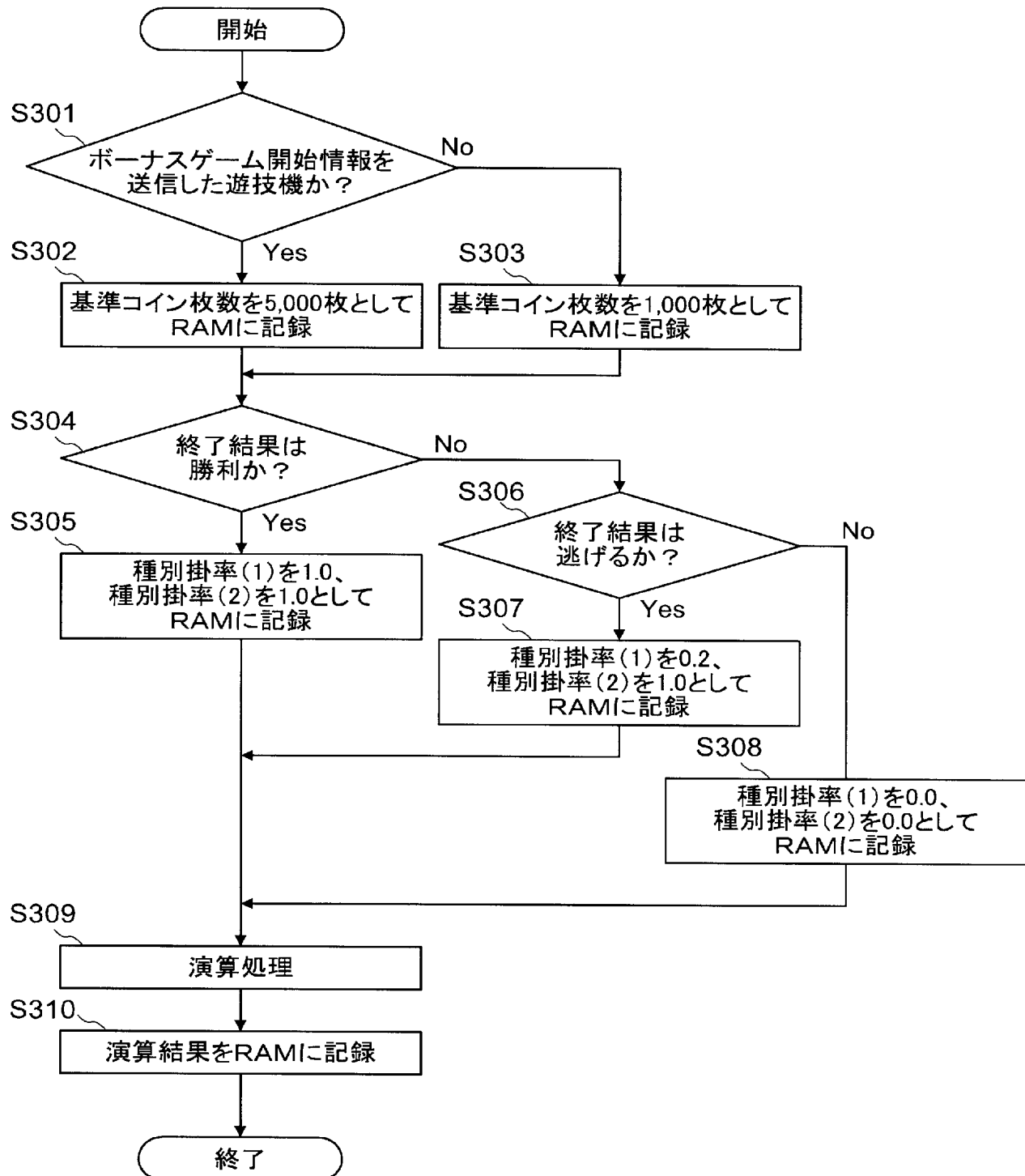


[図32]

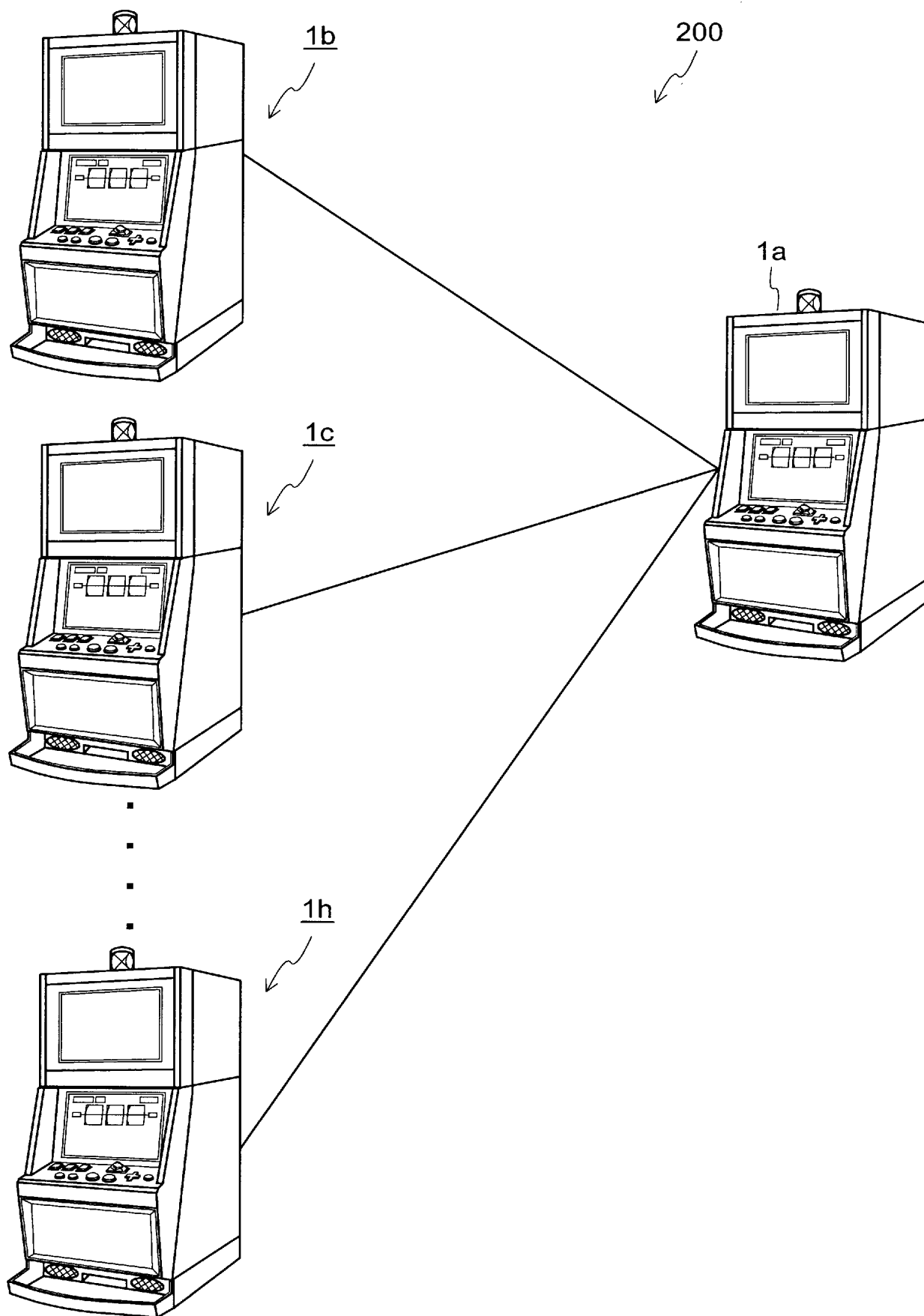


[図33]

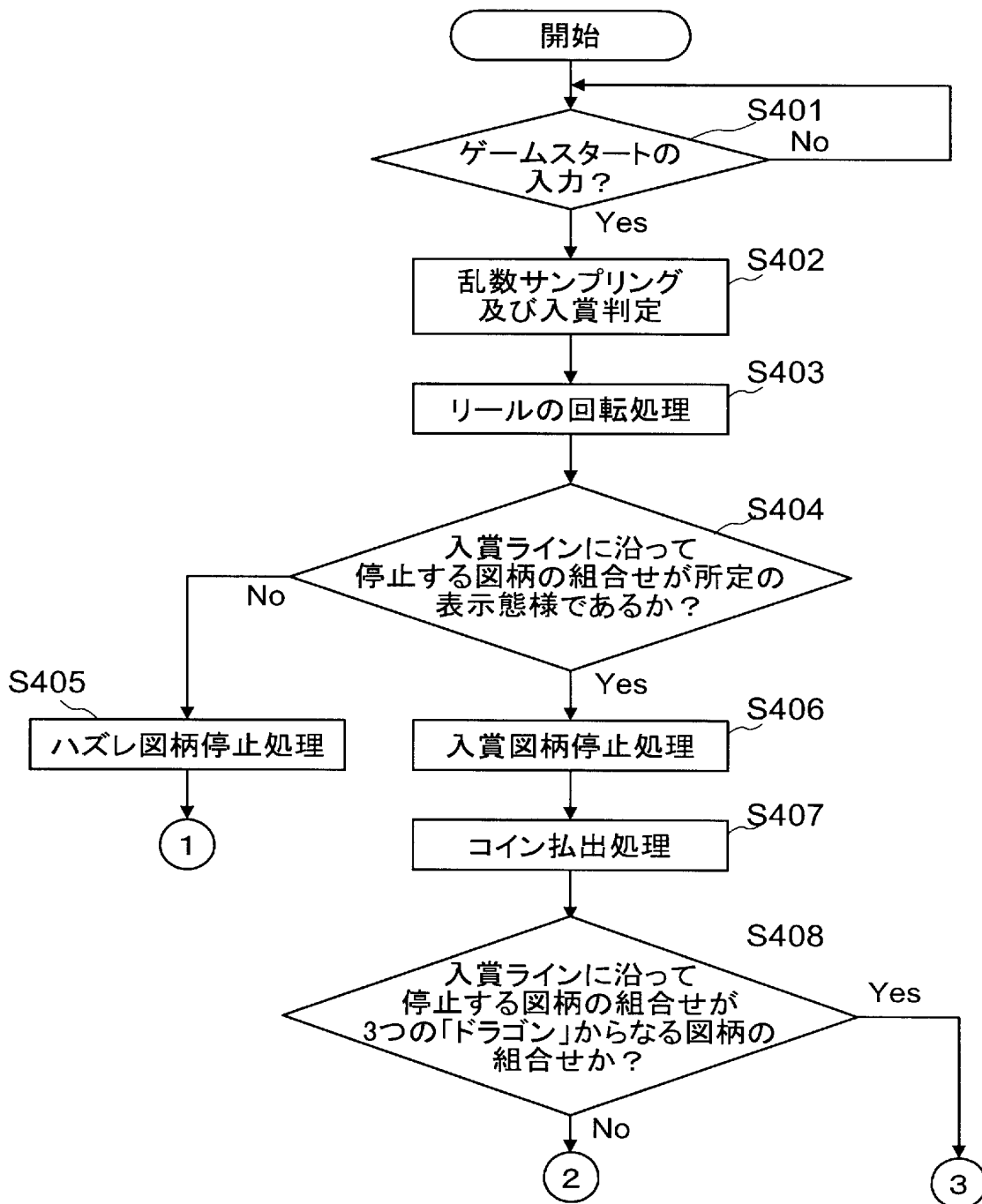
(コイン払出枚数演算処理)



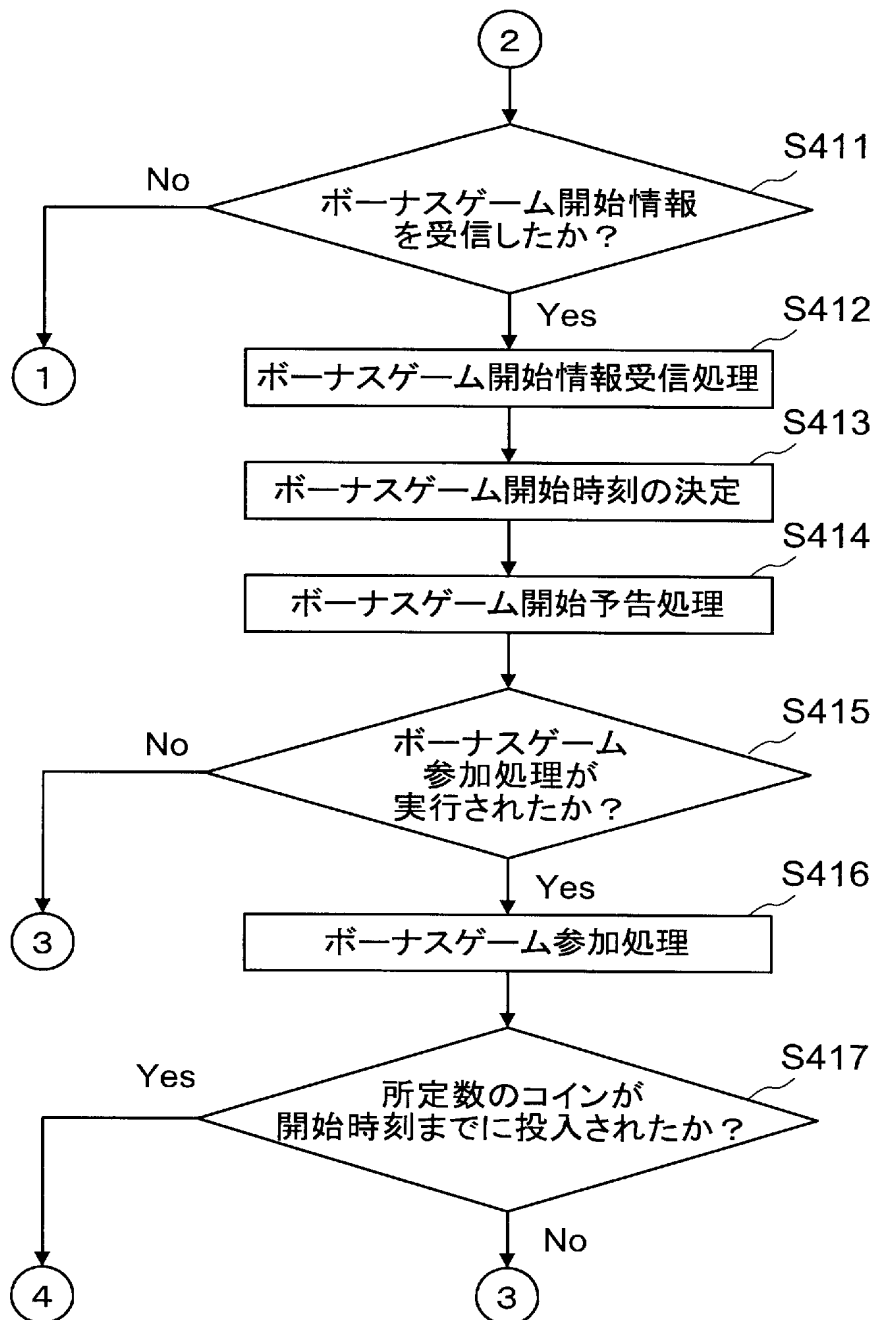
[[図34]]



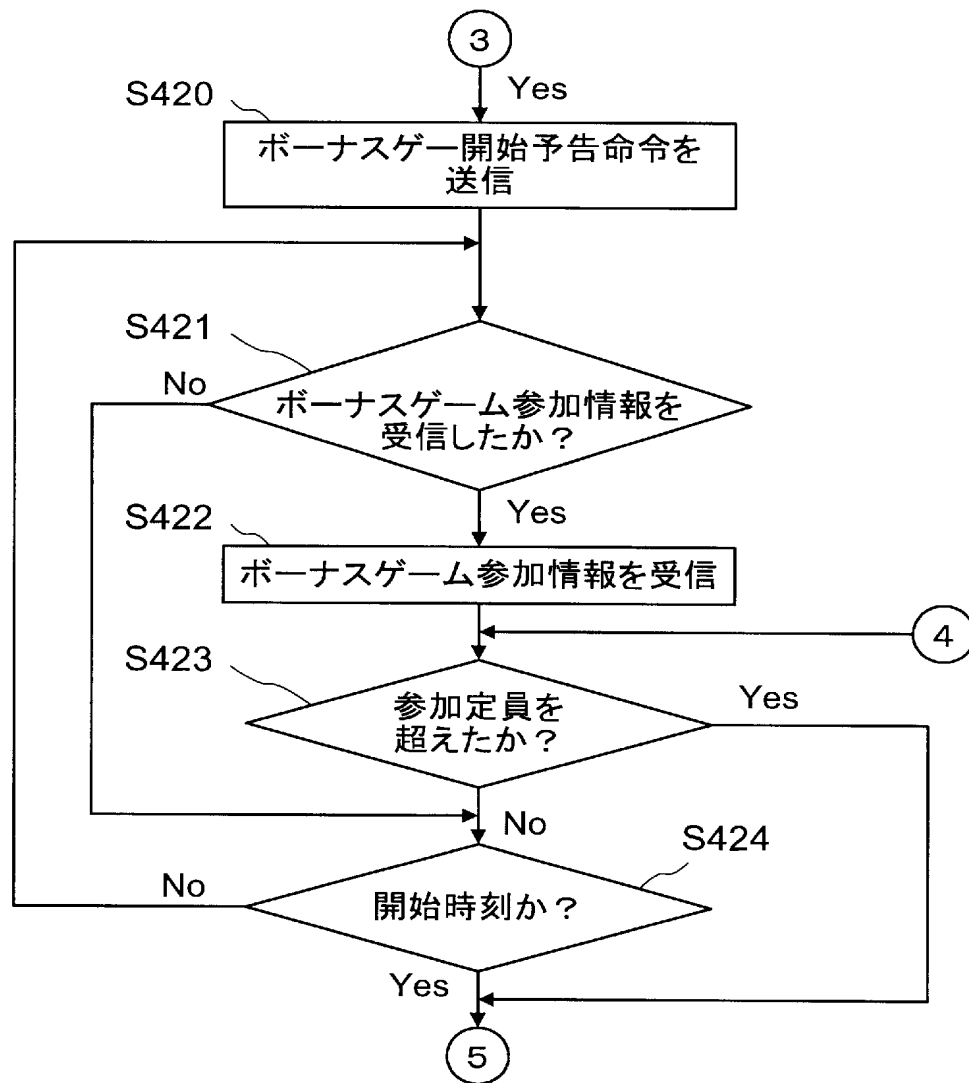
[図35]



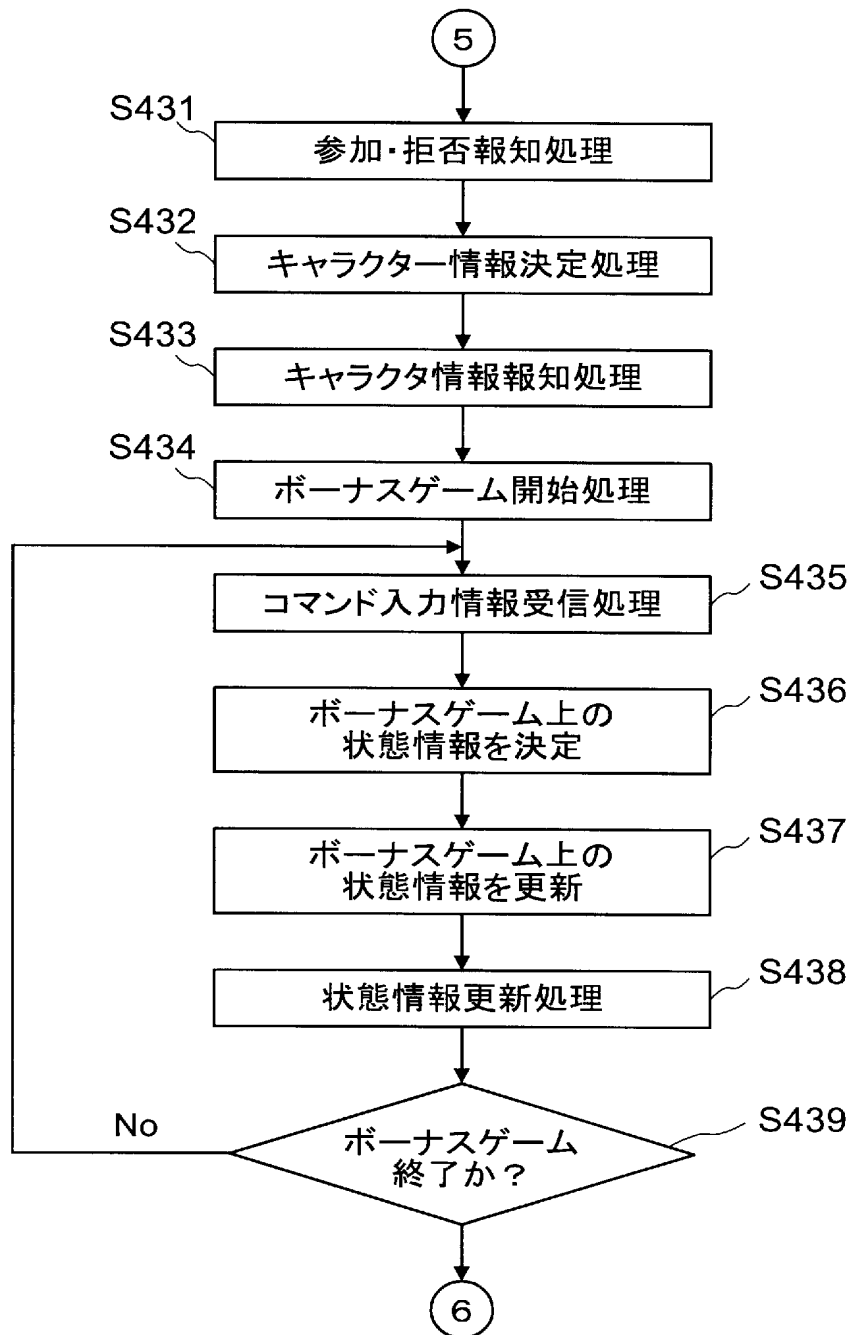
[図36]



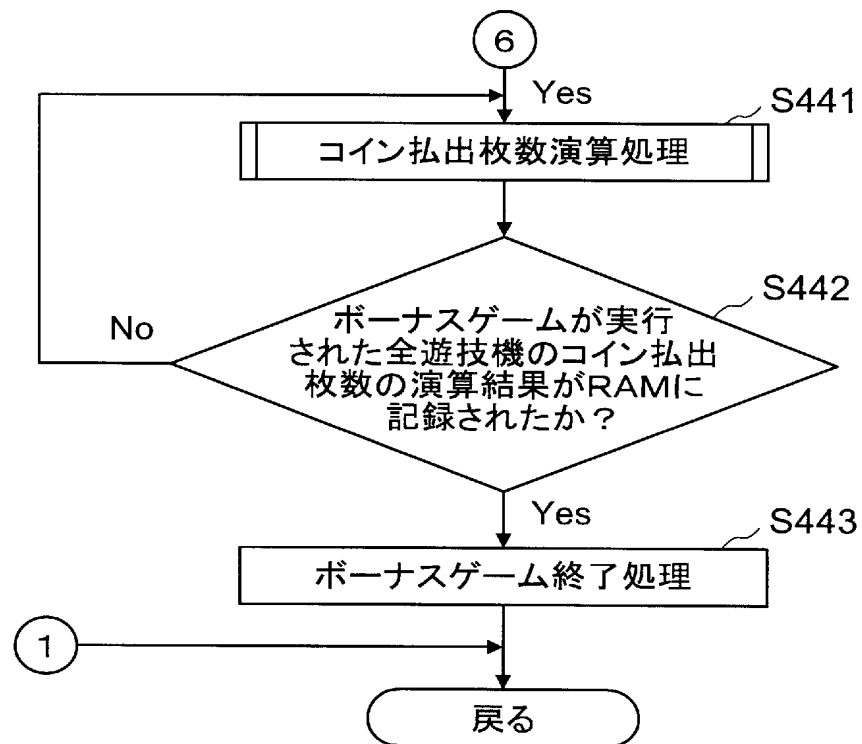
[図37]



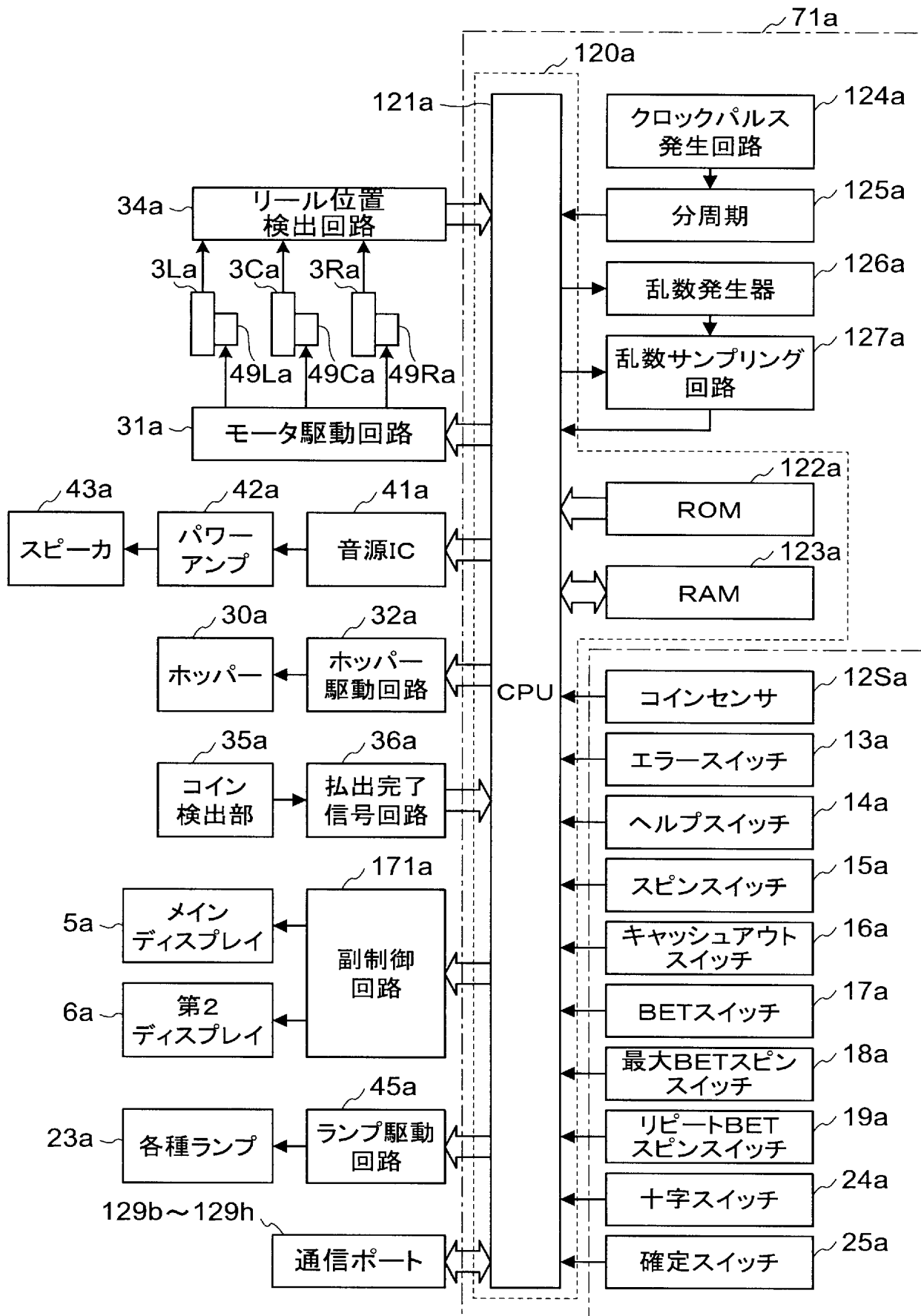
[図38]



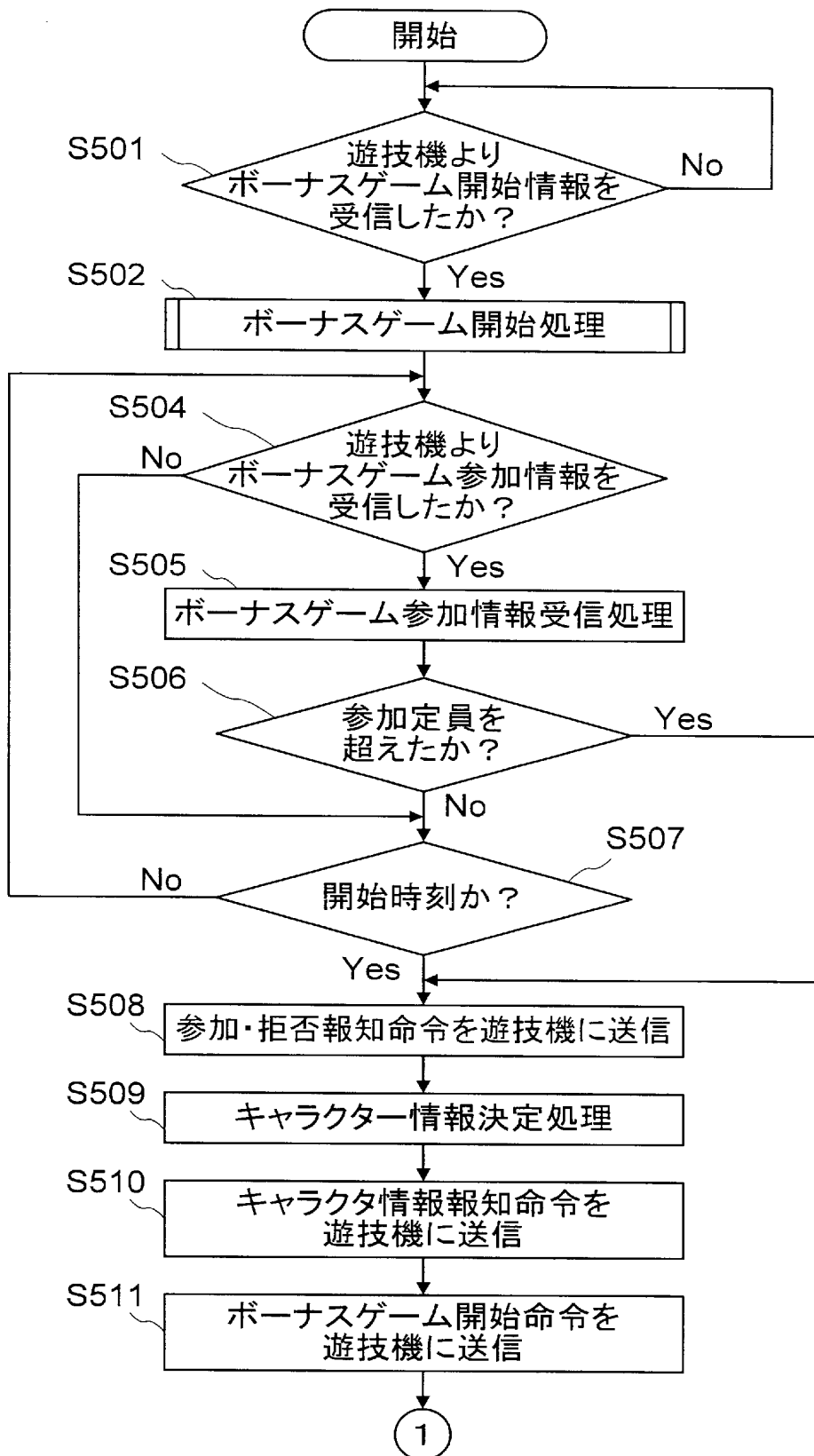
[図39]



[図40]

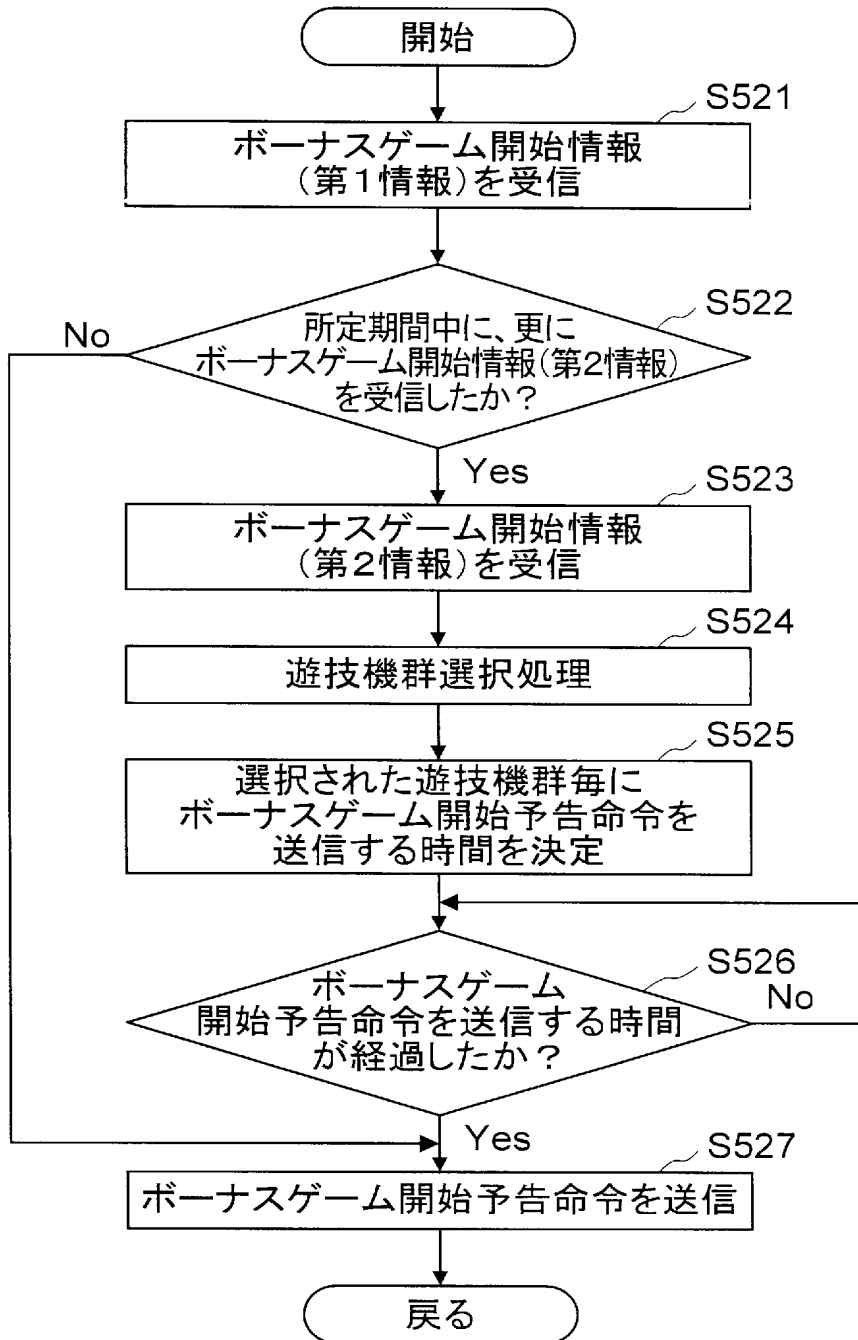


[図41]

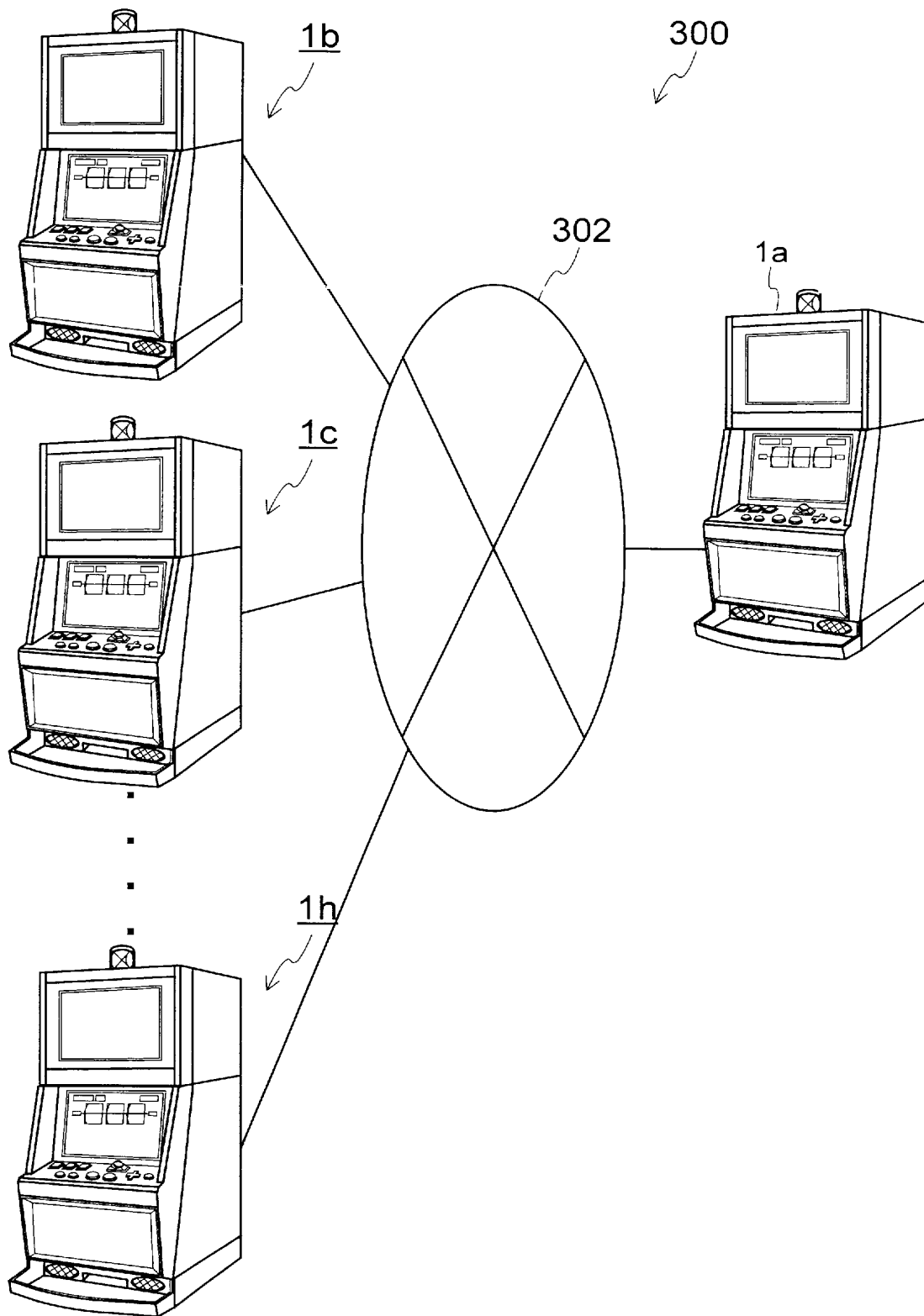


[図42]

(ボーナスゲーム開始処理)



[[図43]]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/019111

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
Int.Cl⁷ A63F5/04

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
Int.Cl⁷ A63F5/04

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2005
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2005	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2005

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2003-159468 A (KPE Kabushiki Kaisha), 03 June, 2003 (03.06.03), Full text; Figs. 1 to 21	1-9
Y	Full text; Figs. 1 to 21 (Family: none)	10-18
X	JP 2003-334276 A (Aruze Kabushiki Kaisha), 25 November, 2003 (25.11.03), Full text; Figs. 1 to 15	1-9
Y	Full text; Figs. 1 to 15 (Family: none)	10-18

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
01 February, 2005 (01.02.05)

Date of mailing of the international search report
15 February, 2005 (15.02.05)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/019111

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2002-297824 A (Konami Para Entateinmento Kabushiki Kaisha), 11 October, 2002 (11.10.02), Par. Nos. [0011] to [0012], [0029] to [0044]; Figs. 1 to 2 (Family: none)	18

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC)) Int. Cl ⁷ A63F 5/04		
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC)) Int. Cl ⁷ A63F 5/04		
最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922-1996年 日本国公開実用新案公報 1971-2005年 日本国登録実用新案公報 1994-2005年 日本国実用新案登録公報 1996-2005年		
国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X Y	JP 2003-159468 A (KPE株式会社) 2003. 06. 03 全文、図1-21 全文、図1-21 (ファミリーなし)	1-9 10-18
X Y	JP 2003-334276 A (アルゼ株式会社) 2003. 11. 25 全文、図1-15 全文、図1-15 (ファミリーなし)	1-9 10-18
<input checked="" type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input type="checkbox"/> パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー 「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す) 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願日の後に公表された文献 「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの 「&」 同一パテントファミリー文献		
国際調査を完了した日 01. 02. 2005	国際調査報告の発送日 15. 2. 2005	
国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁 (ISA/JP) 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	特許庁審査官 (権限のある職員) 一宮 誠	2N 9511
電話番号 03-3581-1101 内線 3275		

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 2002-297824 A (コナミパーラーエンタテインメント株式会社) 2002. 10. 11 段落番号【0011】－【0012】， 【0029】－【0044】，図1－2 (ファミリーなし)	18